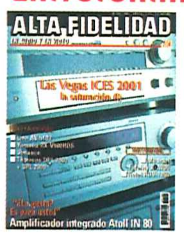

¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MAGAZINE
64
MC
Nº 43
425 Ptas
2,55 €
Edición española
EXCITEBIKE 64
Tu N64 como una moto...
¡GAME BOY ADVANCE!
EL DESEMBARCO MÁS ESPECTACULAR
¡De cabo a rabo!
POKéMON
ORO Y PLATA
¡Conoce Johto y Kanto como la palma de tu mano!
Y ADEMÁS: UNA COMPLETÍSIMA GUÍA DE BANJO-TOOIE
8 414090 102780 00043

MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Entretenimiento

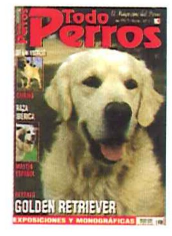














Videojuegos











Decoración



Música





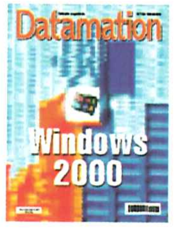








Viajes



Informática







Imagen Digital

Ciencia



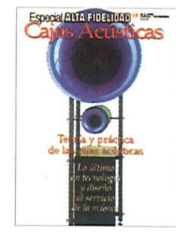
Especiales





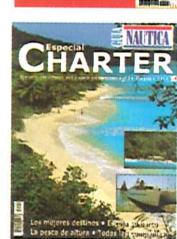


















Ultimos lanzamientos







El fruto de la buena comunicación

Más de cuatro millones de lectores



Número 43 31 de julio
2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: n64@mcediciones.es

Director edición española:
Sergio Arteaga

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Diseño Gráfico:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Sandra Ezquerra, Xavi Sancho
Alex Guardiet, Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora Comercial: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Beatriz Bonsoms
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 96 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
PRINTER MAN Tel: 91 628 03 60

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona



BIENVENIDO A 64

Cuando se declara un incendio en un local, el desalojo se dificulta por la propensión de los ocupantes a comportarse como ovejas de un rebaño. Así, aunque haya dos salidas de emergencia, casi todo el mundo intenta escapar por la más concurrida, dando por hecho que, si está tan solicitada, es porque se trata de la salida 'buena', la que conduce a la salvación. El efecto de esta lógica del pánico es que una de las salidas queda infrautilizada, mientras que la otra literalmente se emboza.

De hecho, este comportamiento gregario de los seres humanos en situaciones extremas se manifiesta en muchas otras circunstancias, si bien con efectos menos dramáticos.

Sin ir más lejos, en los últimos años millones de personas se lanzaron a la compra de la consola PlayStation, arrinconando opciones mucho más interesantes, como Nintendo 64 o incluso Dreamcast. Este comportamiento de rebaño sorprendió aun a Sony, cuando –durante el lanzamiento de la PS2– la demanda de máquinas superó la capacidad de la compañía para abastecer de chips a las mismas. Este rebaño, no obstante, podría estar a punto de dirigirse a la otra salida de emergencia.

En efecto, en el reciente salón E3 hubo unanimidad entre los asistentes: Gamecube es la mejor entre las consolas de nueva generación, tanto por las características del hardware como por la calidad del software. De hecho, en Los Ángeles se respiraba la sensación de que la plataforma de Nintendo arrasará desde el primer día de su lanzamiento.

Pase lo que pase, los usuarios tradicionales de Nintendo, los que nunca hemos sufrido el síndrome del rebaño, seguiremos mostrándonos críticos con la gran N cuando sea de recibo. Y apoyándola siempre que siga demostrando que es la mejor compañía de videojuegos del mundo.



PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 43 31 de julio de 2001

SUMARIO



Desde la página 6

6 **ACTUALIDAD NINTENDO**
Te ponemos al corriente de lo que ha pasado este mes en el mundo Nintendo.

8 **CUENTA ATRÁS**
Sobreexcita tus sentidos con los futuros lanzamientos:







8 **SEADOO HYDROCROSS**
Vuelven las motos acuáticas con las que tanto disfrutamos en *Wave Race*.

9 **POWER PRO BASEBALL 2001**
Una versión japonesa con muñecos de Lego del deporte rey en América.

9 **DERBY STALLION 64**
¿Te apetece pasar un día en las carreras?

ANALISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 22

22 **EXCITEBIKE 64**
¿Te suena? Debería haber aparecido hace un año, pero Nintendo decidió reservarlo. Después de tanto esperar, ¿merece la pena hacerse con él?









ANALISIS de importación

LOS JUEGOS QUE NO VEREMOS AQUÍ

Desde la página 26

26 **INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINES**
La cara más divertida de la arqueología.

30 **AIDYN CHRONICLES**
En otro tiempo, en otra hora.

34 **STAR WARS: BATTLE FOR NABOO**
También llamado *Rogue Squadron 2*.

38 **SCOOBY DOO**
Misterios caninos sin resolver.

39 **RUGRATS IN PARIS**
Definitivamente, los niños vienen de París.

SECCIONES



33 **HISTORIA DEL ARTE**
¿Cuánto piensas esperar para completar tu colección M64?

72 **CUENTA, CUENTA**
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista.

76 **DIRECTORIO**
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.

80 **SUSCRIPCIÓN**
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.

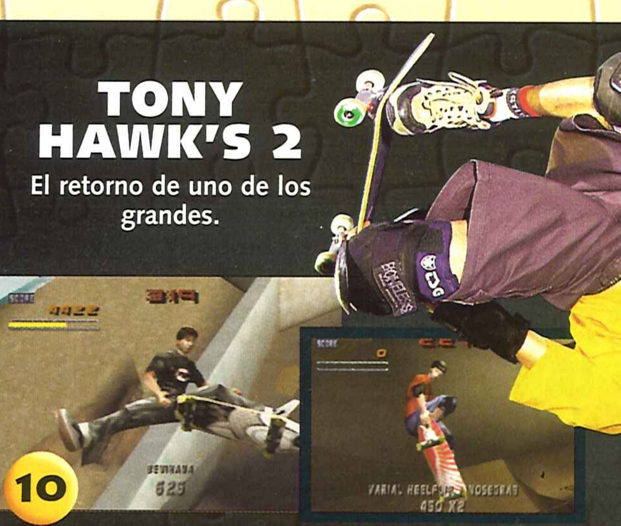
81 **EL MES QUE VIENE**
Un avance de los contenidos del próximo número.



14 *Reportaje especial sobre los nuevos juegos de Game Boy Advance y review de Alone in the dark.*

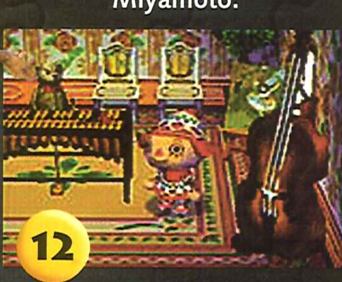


Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.
Desde la página 10
VISIÓN DE FUTURO



TONY HAWK'S 2
El retorno de uno de los grandes.
10

ANIMAL FOREST
Echa un nuevo vistazo al "juego de comunicación" de Miyamoto.



12

64 AL RESCATE
Desde la página 52

CÓMO... acabar de nuevo con Gruntilda en
BANJO-TOOIE (1ª PARTE) 40

CÓMO... convertirse en un maestro en
POKéMON ORO Y PLATA (2ª PARTE) 52

AL RESCATE Trucos para *los diez mejores títulos para N64.* 62

GAME ON Supérate a ti mismo con nuestros retos 64

SOY EL MEJOR Envíanos tus récordes y entra en nuestro "hall of fame" 66

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS 68

TRUCOS DE LOS LECTORES 69



Visita la consulta del DOCTOR VAINILLA 71



GAME BOY ADVANCE
¡Analizamos todos los juegos que acompañaron al lanzamiento de esta maravilla de bolsillo en Japón! Prepara tus ahorros para hacerte con ellos tú también.



14

CÓMO... JUGAR CON JUEGOS DE IMPORTACIÓN EN TU N64
Acaba con la sequía videojueguil para N64 con este fabuloso invento.



70

Ella es así

La versión definitiva de la GameCube es un pelín diferente a la que conocíamos.

Miércoles. 16 de mayo de 2001. Los Ángeles. Día previo a la inauguración del salón anual E3. Tres compañías ubicadas en tres diferentes hoteles de Los Ángeles reunían a la prensa. La primera presentaba la fea XBox y sus juegos faltos de imaginación. La segunda no pretendía otra cosa que mutar a su PS2 en algo lo más similar posible a un ordenador. ¿Y la tercera? La tercera (Nintendo, para ser más explícitos) ofreció a los asistentes los 90 minutos más increíbles de la historia de los videojuegos.

Juegos como *Luigi's Mansion*, *Starfox Adventures*, *Super Smash Bros Melee* y *Donkey Kong Racing* permitieron a Shigsy y compañía demostrar que sólo Nintendo posee la inteligencia, el saber hacer y el talento para liderar la próxima (que ya es una realidad) generación de videojuegos.

Pero vayamos por partes. En primer lugar, Nintendo ya tiene logo para su nueva consola. Como puedes ver en la imagen que acompaña a este texto, el nuevo identificador de la consola combina la G y la C del nombre y, aunque recuerda un poco al de N64, es más suave y brillante.

En segundo lugar, como habrás leído en el titular, la GameCube que Nintendo ha presentado en el E3 es un pelín diferente a la que habíamos visto hasta ahora. Si aún no has notado la diferencia, te diremos que la configuración de botones del mando ha experimentado un cambio y el botón B, previamente azul y con la misma forma que el X y el Y, ha pasado a ser redondo y rojo. De igual manera, el botón de Start es, ahora, más pequeño, y los mandos son un poco más largos. Además, se ha incorporado a los botones laterales un "clic digital", algo así como un botón extra que se hace notar cuando pulsas con fuerza los botones de la parte superior del mando.

Y éstos no han sido los únicos cambios. También ha habido retoques en el hardware de la propia consola: la CPU ha ganado en velocidad y ha pasado de 400MHz a 485MHz, mientras que el procesador gráfico se ha ralentizado de 200MHz a 162MHz, aunque, la verdad, nosotros no hemos notado la diferencia.

Nueva consola, nuevo logo. Hay que reconocer que es muy atractivo...

Pero no te alarmes por la reducción. Lo que permite a la GameCube mostrar los gráficos más espectaculares que jamás verás es la velocidad a la cual la consola puede leer los datos de su memoria de 24 MB, y eso ha permanecido intacto. En cuanto a los tiempos de carga, son prácticamente nulos. Una de los motivos es el tamaño reducido (tan criticado por muchos) de los discos de la GameCube, que no requieren que la lente tenga que moverse tanto.

Por último, cómo no, están los juegos: el stand de Nintendo estaba repleto de versiones jugables de los juegos para GameCube que habían presentado como primicia mundial sólo unas horas antes. En él pudimos disfrutar de *Wave Race Blue Storm*, *Pikmin* (una nueva especie de Lemmings), *Kameo* (un nuevo juego de Rare con nuevos personajes), *Animal Forest* (en versión GC), *Virtua Striker*, *Super Monkey Ball* y *Phantasy Star Online* (los tres de Sega), *Rogue Leader* (el nuevo Rogue Squadron), *Raven Blade* (un maravilloso RPG), *Metroid Prime*, *Eternal Darkness*, *XG3*, *Mickey Mouse*, *Universal Studios* y *NBA Courtside 2002*, además de los antes citados. Como puedes leer, mucho, muy variado y (créenos) de la mejor calidad. El futuro de GameCube se presenta de lo más apetecible que puedas imaginar.



El mando de GameCube se adapta a cualquier mano, sea cual sea su forma.

Y aún hay más. Miyamoto se ha reservado para el Spaceworld, que tendrá lugar en Tokyo en agosto, dos de los títulos que elevarán a la GameCube a la altura de consola mítica: la secuela para GameCube de *Super Mario 64* y la novena entrega de la serie *Legend of Zelda*. ¿Qué más se puede pedir?

Seguro que te estás preguntando cuánto va a costarte todo esto, ¿verdad? Pues bien, según Nintendo, el precio de la consola en Japón será de 25.000 yenes y de 199,95 dólares en los EE.UU. Por otro lado, los juegos costarán alrededor de los 6.800 yenes y los 49,90 dólares. Traducido a nuestro lenguaje, estaríamos hablando de unas 40.000 pesetas para la consola y unas 10.000 pesetas para los juegos.

Empieza a ahorrar y a prepararte para lo que será el evento más espectacular del año que viene.



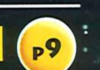
LOS MÁS VENDIDOS

1. BANJO-TOOIE
2. POKÉMON STADIUM
3. THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
4. MARIO TENNIS
5. PERFECT DARK
6. POKÉMON SNAP
7. MARIO PARTY 2
8. POKÉMON PUZZLE LEAGUE
9. N64 MARIO PACK
10. DONKEY KONG 64

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19



PLANETA 64
CUENTA ATRÁS
Últimas noticias de los lanzamientos más esperados

INCLUYE SEADO HYDROCROSS p8 POWER PRO 2001  p9 DERBY STALLION  p9

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS



P & R

¿Cuántas pistas tiene?
Diez, y Vatical prometen atajos y áreas secretas para que vuelvas al agua una vez hayas terminado el campeonato.

¿Y lanchas?
Ocho motos acuáticas con licencia oficial. Los pilotos también pueden realizar piruetas, lo que te da un montón de posibilidades de sacar pecho en el multijugador.



¿Algo más?
Eso es más o menos todo. Posiblemente saldrá en Europa, aunque nuestro país no tiene muchos números de ser uno de los lugares elegidos.



INFO BURST

SEADOO HYDROCROSS	
DE:	Vatical
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●



◁ *El lago Ness con monstruo incluido.*

En algunos momentos recuerda a Wave Race. ▽



△ *Estás en la Antártida, haz una pirueta para los pingüinos.*

◁ *Venecia, claro. Cuidado con la colada.*

Seadoo Hydrocross

Vatical se tira a la piscina.

Habrá un *Wave Race 2* para Gamecube? Probablemente. Pero si tú eres de los que no pueden esperar a mojarte, no te preocupes, aquí viene *Seadoo Hydrocross 2001*, una ambiciosa creación de Vatical, muy en la línea de *Wave Race*.

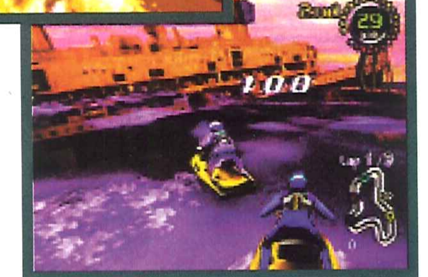
Te lo traen Vicarious Visions, el mismo equipo responsable de *Polaris SnoCross*, del cual han reaprovechado el motor para esta maravilla acuática que es *Seadoo Hydrocross*. Olvídate de las playas y puertos de *Wave Race*; las lanchas en *Seadoo* navegan por los canales de Venecia, el Lago Ness (con monstruo incluido), los icebergs de la Antártida o, en un giro sucio e inesperado, pueden acabar echando unas carreras por las alcantarillas de París un toque de ingenio que demuestra que estas carreras no son tan serias como las del clásico de Nintendo.

Este juego es, sin duda, especial. El que sea capaz de sustituir el maravilloso manejo y diseño de *Wave Race* ya es otra historia. *Seadoo* ya está a la venta en EE.UU., así que pronto tendrás más información sobre él.



◁ *El maravilloso brillo de los atardeceres.*

Ganas puntos cada vez que haces piruetas espectaculares. ▽



Power Pro Baseball 2001

Los muñecos juegan al baseball.

Te presentamos la séptima entrega de una de las series que causa furor en Japón y que se inició en la SNES. *Power Pro Baseball 2001* es la última creación de Konami protagonizada por niños deportistas algo deformados para la caja negra de Nintendo.

¿Qué hay de nuevo? Es difícil de explicar, la verdad. Tal vez el comentarista es más gritón que de costumbre. También hay nuevos personajes, uniéndose a los ya famosos niños máscara y gemelos de cabeza hinchable. En la versión final se esperan nuevos estadios y nuevas opciones para un jugador, manteniendo la cosa interesante para los fans del juego. Ah, y la CPU hace menos trampas que antes.

Cada nuevo elemento que se añade tiene un éxito enorme en Japón. No importa que los cambios que provoque en el juego sean casi imperceptibles. Ya te contaremos si tanta fiebre nipona merece la pena.

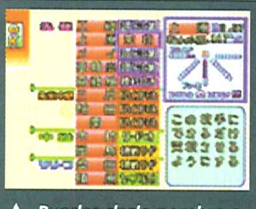


Los Daiei Hawks contra los Giants. Probablemente, el partido nipón del siglo.

Tiene una cabeza enorme. Con todos los respetos...



Eso es lo que se llama una pantalla llna de opciones.



Puedes darle nombre a tu jugador, además de definir sus estadísticas. Muy útil.

LA FICHA

POWER PRO BASEBALL 2001	
DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

P & R

¿Cuál es su atractivo?
Básicamente, su atractivo reside en la inmediatez de su sistema de control. Sólo debes pulsar A para batear y dirigir el golpe con el control analógico. Una ayudita con R llevará la bola al espacio exterior. Defender también es sencillo, gracias a la inteligente definición de los controles C.

Debe haber más que eso...
Bueno... Las últimas actualizaciones incluyen un RPG como el de ISS, en el que haces de manager y diriges a tus chavales hacia la victoria. Eso sí, debes saber japonés, si no, no entenderás por qué un científico loco acaba de secuestrar a tu equipo.

¿Cuál es el futuro inmediato de Power Pro?
Ya es un éxito enorme en la GBA. Power Pro GBA vendió 77.000 copias durante los primeros cuatro días a la venta. En GC debería conseguir lo mismo.

Derby Stallion 64

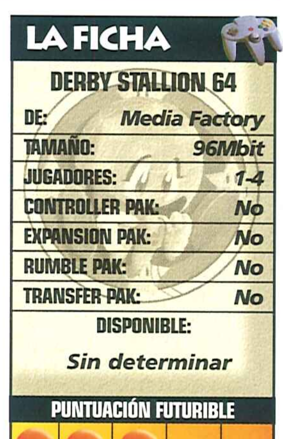
¿Y esas caras largas?

Este juego puede haberse convertido en una broma dentro de nuestra oficina pero lo cierto es que los japoneses disfrutan de lo lindo con esto de las carreras de caballos. Por eso, *Derby Stallion* estará pronto en las tiendas niponas, aunque la fecha definitiva para la edición del juego no ha sido todavía confirmada.

Se trata de un simulador de lo más clásico. Compras un caballo, lo pones a régimen, lo entrenas y lo preparas para que pueda competir en las carreras y hacerte rico. Obviamente, también van a haber apuestas, lo más interesante de todo esto y el momento en el que habrán más gritos, sudor y emoción para varios jugadores. Hasta cuatro podrán mostrar sus bellos corceles y ganar un poco de dinero. Ahora que nos hemos pasado unas buenas horas jugando con este título, no podemos esperar a que vuelvan a restaurar la quiniela hípica.



Carreras con un solo caballo. Dinero fácil.



Puedes inspeccionar a los caballos antes de que empiece la carrera.



¿Quién podría ser el comentarista en una posible versión española?

Los jockeys llevan ropa diferente y también tienen su protagonismo..

LA FICHA

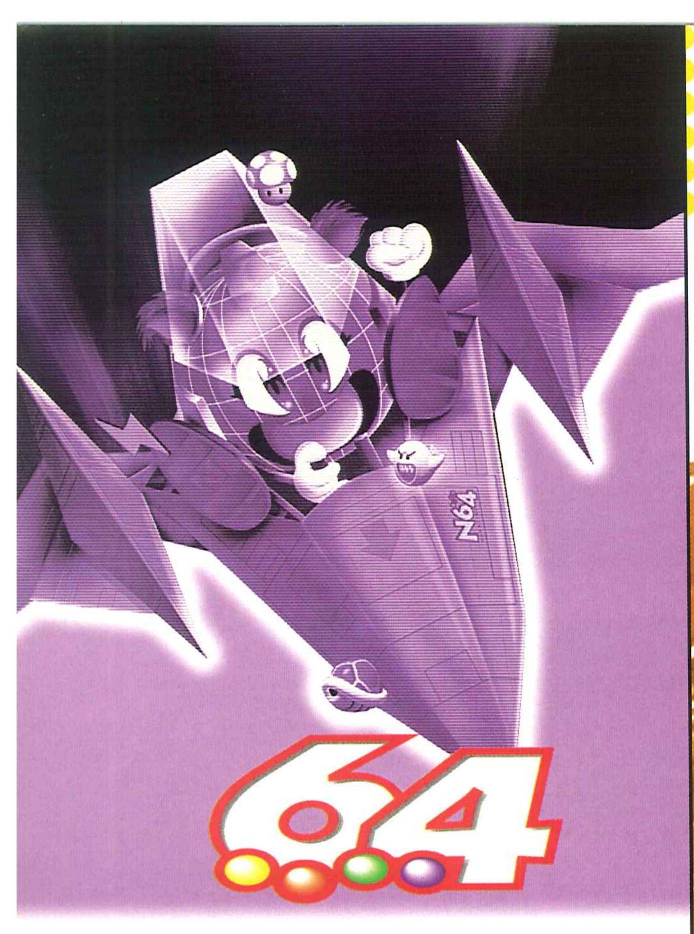
DERBY STALLION 64	
DE:	Media Factory
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Las carreras parecen interesantes.
El juego va a incluir la emoción e incertidumbre de las carreras reales, con lesiones, caídas y demás accidentes, lo que lo convierte en un simulador bastante realista. Además, también se ha incluido una buena dosis de suerte en los resultados finales, lo que te permitirá ganar alguna vez cuando juegues con tu hermano mayor.



Tiene buena pinta.
Por supuesto. Los caballos tienen un aspecto fabuloso, aunque habrá que esperar a ver sus animaciones. Y es que los caballos no llevan trajes ni gorras que puedan tapar sus deformidades. Cuando lo veamos, os lo contaremos.



VISIÓN DE FUTURO

Descifgramos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

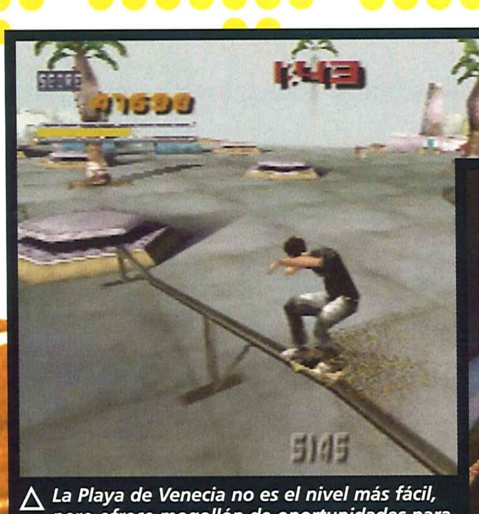
este mes

TONY HAWK'S 2 — 10
¡Magníficas noticias! ¡El rey del skate vuelve a la N64!

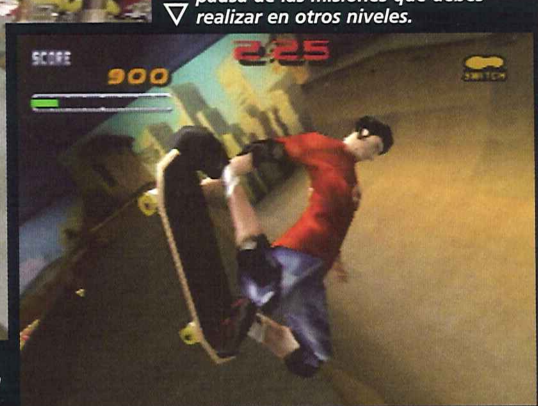
ANIMAL FOREST — 12
Más capturas de la nueva invención familiar de Miyamoto.

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

¿No te fastidia? ¡Y nosotros!



La Playa de Venecia no es el nivel más fácil, pero ofrece mogollón de oportunidades para hacer puntos.



Como en TH1, en algunas competiciones encontrarás pistas en las que podrás hacer carreras libres rozando la perfección, para hacer una pausa de las misiones que debes realizar en otros niveles.

TONY PRO

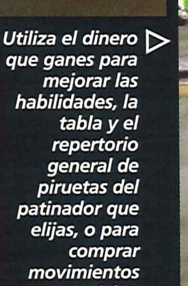


El total de piruetas es mayor que en TH1, y debería dejar boquiabiertos a los patinadores profesionales.

LA FICHA

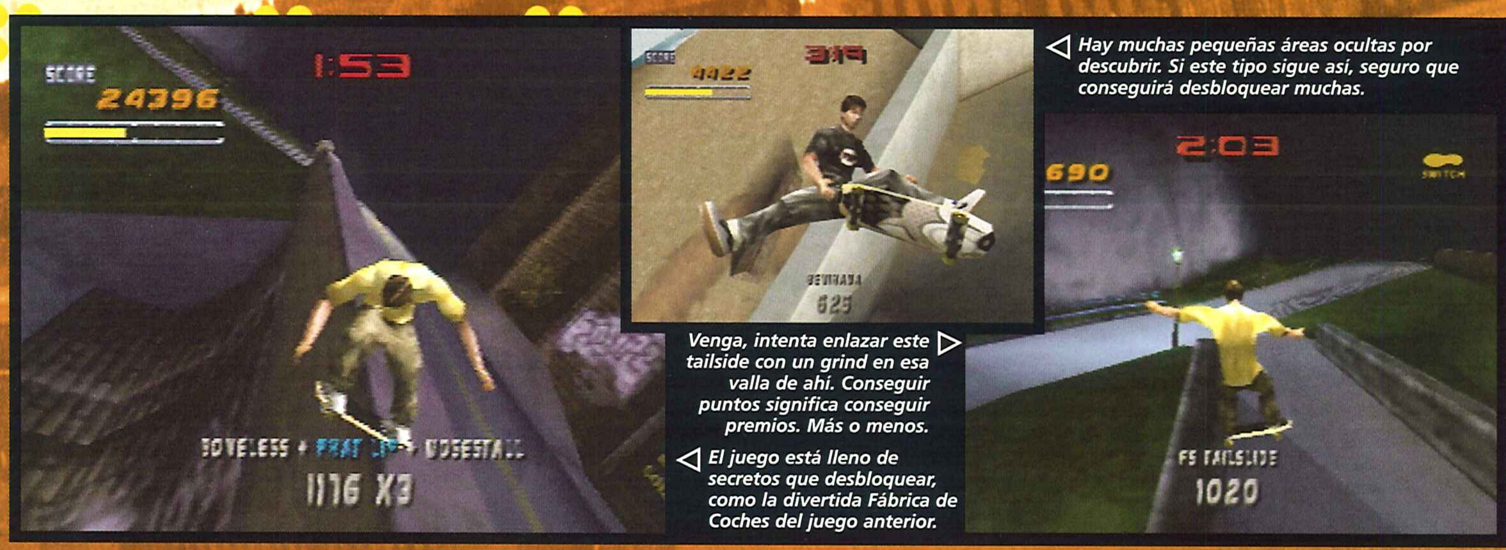
TONY HAWK'S 2	
DE:	Activision
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE





Utiliza el dinero que ganes para mejorar las habilidades, la tabla y el repertorio general de piruetas del patinador que elijas, o para comprar movimientos especiales.



Hay muchas pequeñas áreas ocultas por descubrir. Si este tipo sigue así, seguro que conseguirá desbloquear muchas.

Venga, intenta enlazar este tailside con un grind en esa valla de ahí. Conseguir puntos significa conseguir premios. Más o menos.

El juego está lleno de secretos que desbloquear, como la divertida Fábrica de Coches del juego anterior.

HAWK'S SKATER 2

vuelven las piruetas

Ningún título de "deporte extremo" había causado tanto revuelo como éste desde que en los 80 apareciera *California Games*. La popularidad de *Tony Hawk's* se ha hecho evidente en casi todas las consolas, hasta en la humilde GBC. De modo que es una sorpresa muy agradable descubrir que la increíble secuela (acabada para N64 hace ya varios meses) ha vuelto a entrar en los planes de lanzamiento de la industria norteamericana.

DURABILIDAD ***El modo Career, que era un poco fácil en el original, ahora está lleno de extras para que el juego individual dure más.***

A diferencia de la mayoría de secuelas, *Tony Hawk's Pro Skater 2* será todavía mejor que su predecesor, gracias a las mejoras llevadas a cabo por Edge of Reality. No sólo se han pulido los gráficos; el modo Career, que era un poco fácil en el *Tony Hawk's* original, ahora está lleno de extras para que el juego individual dure más.

Además, ahora tienes que hacer más cosas como, por ejemplo, recoger más series de objetos situados en lugares difíciles de alcanzar y superar varias puntuaciones mínimas, con lo cual puedes obtener el dinero que te dará acceso a niveles posteriores. Recoger dinero también te permitirá mejorar tu tabla, aprender nuevas piruetas (ahora hay cientos de ellas) y mejorar las distintas características del patinador que hayas escogido. Esto le añade un elemento de estrategia a *Tony Hawk's*, algo que nunca antes se había incorporado a un juego de deporte extremo.

Habrá un total de ocho escenarios principales, además de áreas y personajes secretos por descubrir, uno de los cuales es cierto lanzador de telarañas con traje de licra azul y rojo. Y los excelentes modos multijugador vuelven a hacer una triunfal aparición; entre ellos se incluye el hilarante Horse, un juego por turnos, totalmente competitivo, en el que el perdedor tiene que soportar la humillación bajo la forma de una serie de insultos personalizables. Prepárate también para patinar libremente a pantalla partida, donde de dos en dos podréis enlazar combos criminales antes de competir. Todo esto además de los ya conocidos modos Trick Attack y Graffiti, heredados del *Tony Hawk's* original.

¿Qué eso no es suficiente para ti? Espera a hacerte con el editor de pistas. Podrás crear una pista completamente nueva, con el diseño que quieras, y tantas rampas, raíles, curvas y obstáculos como te plazca. Habrá también extras como fosos con obstáculos para añadir un reto mayor.



El sistema de control es como el de la primera entrega, pero ahora puedes hacer más piruetas.

En resumen, por lo que parece, *Tony Hawk's 2* será algo impresionante. Algunos de los mejores extras de la precuela (como las animaciones a tiempo real) han desaparecido, pero todas las adiciones que encontramos aquí compensan de sobras una presentación menos lujosa. Permanece atento a nuestra revista para conocer más detalles sobre el juego cuando aparezca en EE.UU.

CONTINUARÁ... Más información sobre *Tony Hawk's 2* tan pronto como aterrice una copia en la redacción.

¡LA ENTRAÑABLE AVENTURA DE SHIGERU A PUNTO EN JAPÓN!

◁ Puede que tu casa no sea enorme, pero es de lo más acogedora.

▽ Puedes comprar o vender comida en el mercado.

◁ Todas las casas en Animal Forest tienen un camino de entrada en forma de cacahuete.

◁ Una tele, una cadena de música y un piano. Por eso se la ve tan satisfecha.

▽ Parece que este gatito ha perdido algo importante.

◁ El mejor minijuego de pesca desde Zelda.

◁ ¡Quédate con el tamaño de ese contrabajo! ¿Y eso del rincón es un osito tocando el xilofón?

◁ El mando analógico de N64 hace posible la introducción de texto en el cartucho.

ANIMAL



LA FICHA	
ANIMAL FOREST	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	N/D
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



◁ Puedes hablar con los animales, como el Dr Doolittle. Pero aquí no te encontrarás con llamas.

¿Qué hago? Pues puedes ir a trabajar el campo o pasarte el día en casa jugando a Donkey Kong. *Tú decides.* ▷

Cazar mariposas? ¿Comprar muebles? ¿Perros que tocan la guitarra? Sí, parece que sea difícil emocionarse por *Animal Forest*. Hasta que te cuentan que es un producto del cerebro enloquecido de Shigeru Miyamoto, una masa de gelatina gris que ha soltado al menos 117 de las mejores ideas en la historia de los videojuegos.

Hay que reconocer que algunas de las ideas de *Animal Forest* son sospechosamente similares a las que tuvo Natsume para la aclamada serie de simuladores de granja *Harvest Moon*. El objetivo es simplemente vivir tu vida. Que eso signifique talar árboles y llevarle los troncos a los habitantes de la zona o quedarte en tu habitación jugando a *Donkey Kong* depende sólo de ti. Hay buenas recompensas si levantas el culo y haces algo; si vas a pescar, cazas insectos o les entregas paquetes a tus peludos colegas te llenarás los bolsillos, con lo que podrás comprar nuevas sillas, armarios, cortinas y reproductores de CD para tu morada virtual.



Los salmones tienen la costumbre de vagar cerca de las cascadas. Un buen lugar para pescar.

Puedes cazar mariposas, pero no las puedes prensar entre las páginas de un libro.

Hazte con un hacha y dale a esos árboles lo que se merecen.

No me digas que no es de lo más mono. Lástima de su mal gusto por el papel pintado.

Seguro que pone "Tonto quien lo lea".

Aquí está el perro que toca la guitarra. Va un poco de Elvis.

Hoy los ositos y otros animales hacen un picnic en el bosque.

Tendrás que esperar hasta Navidad para ver imágenes como ésta.

Shigeru ha sabido usar su magia para convertir este juego en una belleza.

FOREST

vaya animalada

Suena como un juego para niños, pero la intención de Shigeru es que toda la familia se lo pase bien jugando a *Animal Forest*. Con tus cuatro ranuras para guardar el juego en el cartucho, no sólo podrán papá, mamá y los niños explorar los alrededores (fantásticamente detallados) por separado, sino que además podrán dejar cosas para que los otros las encuentren. En el pueblo hay un tablón de mensajes para colgar vuestras notas y un amistoso pato que trabaja en correos pasará regalos de uno a otro, ya sea una florecita o una guitarra eléctrica. Los habitantes del bosque controlados por la máquina también reaccionarán bien ante los regalos y, si te sientes realmente generoso, puedes llevar a un animal amigo tuyo del juego al cartucho de *Animal Forest* de un colega usando un Controller Pack.

El repertorio de criaturas de *Animal Forest* es todo un espectáculo: vacas, pelícanos, monos, osos, cerdos y, por alguna razón inexplicable, hasta algo que tiene una calabaza por cabeza. Con textos a porrillo almacenados en el cartucho, es posible mantener con ellos extensas conversaciones (aunque cabe decir que éste es el juego de Nintendo más empapado de cultura japonesa hasta la fecha, así que prepárate para perderte un poco si no sabes nada de Japón). También quedas avisado que la autenticidad temporal a lo *Pokémon Oro/Plata* (donde el día y la hora son los mismos que en la vida real) significa que tendrás que estar al pie del cañón a todas horas si quieres llegar a ver los animales más tímidos.

Pero quizá lo mejor de *Animal Forest* sea el entrañable personaje que controlas y que es totalmente personalizable. ¿Sombrero color lima y calcetines a rayas rojas? No hay problema. ¿Aterradores ojos en espiral y vestido tradicional holandés? Está hecho. Además, las modas cambian a medida que pasan las estaciones, así que tienes acceso a una amplia gama de sombreros de lana en invierno y a una o dos elegantes camisetas cuando llega el calor.

¿A que suena genial? Ya está decorando las estanterías de las tiendas japonesas, así que estate atento a nuestra revista, pues volveremos con más información sobre *Animal Forest*.

TECNOLOGÍA

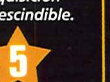
Con tus cuatro ranuras para guardar el juego, papá, mamá y los niños podrán explorar los alrededores (fantásticamente detallados) por separado.

CONTINUARÁ... En cuanto nos hagamos con un cartucho de importación os daremos nuestra opinión sobre *Animal Forest*.

LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente, no vale la pena molestarte en comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.
5	4	3	2	1





GAME BOY ADVANCE EL VEREDICTO

Ya llevamos más de un mes jugando con el nuevo monstruo de bolsillo de Nintendo, por lo que nos consideramos calificados para contaros con detalle lo mejor y lo peor de esta máquina. Además, os ofrecemos las reviews de los mejores juegos que aparecieron en el mercado nipón acompañando el lanzamiento de la GBA.



LA PANTALLA

A pesar de tener unos efectos visuales más que nítidos, hemos descubierto que la GBA sufre según el porcentaje de luz que le llegue. Los reflejos le afectan mucho, por lo que jugar en el tren, por ejemplo, puede ser algo complicado. Además, cuesta ver bien cuando hay poca luz, aunque hemos descubierto que ya hay en marcha algunos periféricos lumínicos para evitarlo...

LOS BOTONES

La Advance ha sido diseñada teniendo muy en cuenta la naturaleza de la mano humana. A pesar de ello, algunos quisquillosos han encontrado problemillas que habrá quien considere razonables. Para empezar, las enormes manos que tenemos en el mundo occidental pueden crear problemas si presionas los botones con la yema del pulgar, aparte de correr el riesgo de que tu mano tape el altavoz. Los botones laterales ceden demasiado y el de Select está justo debajo del de Start. Pero todo esto es poco importante. La GBA es muy cómoda y fácil de utilizar.

EL ENLACE

El extremo púrpura de cable de enlace va conectado a la máquina madre, la cual desde entonces es la que decide las opciones y demás. Si juegas sólo con el mágico sistema de "un cartucho para cuatro jugadores", la máquina madre es la que tiene el cartucho dentro. Entonces, lo único que debes hacer es conectar las demás máquinas, que tardarán unos segundos en descargar la información necesaria. Si piensas en usar el cable de tu vieja Game Boy, cuidado, pues sólo funcionará con juegos viejos.



Super Mario Advance

De: Nintendo **Precio:** No disponible **Guardar:** En cartucho **Jugadores:** 1-4
Enlace con un solo cartucho: Sí **Disponible:** 22 de junio

LAS BATERÍAS

Todas las promesas de baterías de larga duración se mantienen firmes, pero una cosa nos ha sorprendido. Mientras uno de nosotros se embarcaba en una de sus eternas maratones con Kuru Kuru, el indicador de energía pasó de verde a rojo, indicando que sólo le quedaban unas tres horas de energía de un total de quince. Eso es muy útil, ya que la luz se va apagando a medida que la batería se descarga. No se puede pedir más a una máquina que no va ni con oxígeno ni con combustibles fósiles.

Ningún lanzamiento de ninguna consola de Nintendo estaría completo sin su juego de Mario. Y es que nada es más excitante que la idea de poder disfrutar de una nueva entrega de Mario. Todo esto provoca que la decepción aquí se haga mayor, ya que la flamante GBA llega con un Mario que no es nada más que la combinación de dos de sus peores aventuras.

La mitad de *Super Mario Advance* es *Super Mario USA* (básicamente, la versión SNES de *Super Mario Bros 2*), con el único añadido de una barra de energía para los enemigos y algunos extras aleatorios. En cuanto a la jugabilidad, consiste en moverse de izquierda a derecha y de arriba abajo en cada nivel, recogiendo monedas y atacando a tus enemigos con varios vegetales que crecen en el camino.

El otro juego que hay en el cartucho, Mario Bros, es una conversión exacta del arcade original de Shigeru, en el que tú vas saltando por unas áreas, dándole a los Koopas desde abajo y pillándolos. Afortunadamente, la versión GBA de *MB* mejora este sistema arcaico, gracias a la reproducción de la calidad gráfica de la SNES y la rectificación del difícil manejo de los hermanos del original.



Birdo, el jefe del juego, será historia cuando le golpees tres veces.



Mario Bros se vuelve muy complicado cuando llegan los niveles de hielo.

Dos juegos en un solo cartucho nunca puede ser algo malo. Claro que no. Además, hay mucha diversión aquí y, lo más importante, también es difícil. Los fans de los plataformas deberán ser de una naturaleza muy pesimista para estar decepcionados con esto, ya que ambos juegos piden mucha habilidad por parte del jugador. La misma que hizo de los originales algo tan especial. Por desgracia, comparados con el *Super Mario World* para SNES, los dos juegos salen perdiendo. Los niveles no son tan amplios como desearíamos y mientras que la búsqueda de las cinco monedas especiales escondidas en cada nivel requiere un alto nivel de exploración, el diseño del mapa no es tan original como en los anteriores Mario.

A pesar de todo, el reconocimiento de esas faltas son consecuencia de la amplia dedicación a los juegos de Mario por nuestra parte. *Mario Bros* ofrece un modo para cuatro jugadores mediante la opción de enlace, permitiendo que cada jugador intente golpear con Koopas a sus oponentes, mientras trata de meterlos en la papelera que hay en el centro de la pantalla.

Así pues, Super Mario Advance es un pack muy competente. No te hará mojarte los pantalones de la emoción, pero es un valioso primer paso para adaptar a esta maravilla con bigote a esta nueva máquina.

4

EL ALTAVOZ

El sonido será lo primero que te llamará la atención cuando enciendas por primera vez la máquina. Y es que la Advance es capaz de reproducir cosas increíbles, desde los densos temas de baile de F-Zero hasta las embrujadoras melodías corales de Castlevania. De cualquier modo, se recomienda la compra de un par de auriculares. Mejoran aún más la experiencia.



Sólo tras completar el juego entero llegarás al juego de caza de huevos de Yoshi.

Además de los nabos, también puedes recoger y lanzar las bombas.

TODAS LAS ESTRELLAS



Como ya sabrán todos los veteranos de Super Mario Bros 2, no sólo puedes jugar con los hermanos fontaneros aquí. Toad y Peach son jugables y tienen sus puntos fuertes y débiles, incluyendo el supersalto y la velocidad loca. Además, cada personaje posee una amplia variedad de frases grabadas. Les oirás decir algo cada vez que acaben con un enemigo o recojan un objeto. Muy simpático.

F-Zero Advance

De: Nintendo **Precio:** No disponible **Guardar:** En cartucho **Jugadores:** 1-4
Enlace con un solo cartucho: Sí **Disponible:** 22 de junio



Las plataformas elevadoras están por todas partes y, a veces, te llevan a algunos atajos.

Atención todos, porque esto es rapidísimo. Si todavía dudas del poder de la GBA, sólo tienes que tomar una curva criminal a 600 km/h con el sonido de una nave futurista en vuestros oídos. Toda duda desaparecerá.

Pero *F-Zero Advance* no es sólo una oportunidad para que Nintendo demuestre la superioridad de su nueva máquina ante los ojos de todos los jugadores del mundo. También es un título magnífico, con una velocidad perfectamente equilibrada que casa lo mejor de las versiones para SNES y N64 para engendrar un hijo cuyo diseño de pistas le convierte en una compra obligada. El secreto del éxito de los desarrolladores NDCube es su atención por el detalle en el manejo de *F-Zero*. El sistema con el que nos sorprenden es, al principio, difícil de digerir. Intentar superar una curva presionando simultáneamente L para deslizarte y A para evitar perder el control es el equivalente en GBA a frotarse la barriga mientras te golpeas con la palma de la mano la cabeza. Pero, como es típico en los racers de Nintendo, manejar tu Falcon MKII, tu String o tu Dirty Joker pronto se convierte en algo de lo más natural y las recompensas llegan en forma de adelantamientos imposibles y victorias llenas de emoción.

Además de ser rápido, *F-Zero Advance* es difícil. Incluso cuando ya tienes dominadas las curvas que se toman a la velocidad de la luz y has aprendido a evitar las bombas que, inexplicablemente, caen sobre tu camino, cada vez que pasas un punto de control te sientes como si acabaras de ganar el Mundial con Camerún. Por desgracia, y como siempre pasa con los racers de Nintendo, los corredores controlados por la CPU recurren a multitud de trampas. No importa cuántas curvas tomes por el interior, ni cuántos atajos encuentres, ni tampoco a cuántos vehículos lentos sobrepases, siempre habrá alguien pisándote los talones.

La rabia desbocada es el resultado, ya que cuanto más avanzas, peor se pone la cosa. Esto provoca que la victoria en el modo Master dependa sólo de la suerte, y no de tu maestría en el control. Pero tampoco nos equivoquemos, *F-Zero Advance* no tiene casi ningún fallo en las pistas, el manejo es genial y la velocidad te hará jugarlo una y otra vez. Lo que pasa es que el juego castiga sin piedad toda mejora en tu conducción.

Aparte de todo esto, claro, *F-Zero* es un cartucho reluciente. Anótalo ya en tu lista de deseos para el día del lanzamiento de la GBA.

5

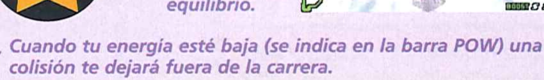
Las zonas púrpura te propulsan. Písalas y llegarás a los 700 Km/h.



Cruces de caminos como éste son moneda común en F-Zero Advance. Choca contra un adversario y perderás cualquier opción de triunfo.



Deberás realizar saltos de gigante en los que puedes fácilmente perder el equilibrio.



HAY UN FANTASMA





Aparte de las típicas carreras contrarreloj, el juego ofrece un modo de carrera fantasma. Se realiza en una pista especial, la del área Synobazz. Primero debes vencer al piloto de la CPU y entonces tu fantasma le reemplazará. Lo que pasa es que no ganarás nada por mejorar el tiempo. Pues vaya...



Las pistas rotas reducen tu velocidad.

Hay, como mínimo, diez vehículos que puedes desbloquear. Adorable.



Cuando tu energía esté baja (se indica en la barra POW) una colisión te dejará fuera de la carrera.



Kuru Kuru Kururin

De: Nintendo **Precio:** No disponible **Guardar:** En cartucho **Jugadores:** 1-4
Enlace con un solo cartucho: Sí **Disponible:** 22 de junio



En el ECTS celebrado en Londres el año pasado, el stand de la GBA estaba siempre lleno de gente. Sólo un pequeño rincón estaba desierto. Ese rincón lo ocupaba *Kuru Kuru Kururin*. Sobre el papel (y juzgando en base a las primeras capturas), éste parecía el más flojo de los juegos que acompañarían al lanzamiento de la GBA. Cómo nos equivocábamos.

El punto de partida de Kuru Kuru Kururin es de lo más simple. Guía un palo que gira lentamente a través de un laberinto, asegurándote que no chocas contra nada de lo que te encuentras por el camino. Completa el nivel con éxito y pasarás al siguiente, que es más difícil. Ya está.

Uno de los niveles finales. Y una pesadilla.



El cartucho ofrece montones de niveles.

Los gráficos, a pesar de no llevar a la GBA al límite, son las típicas monadas japonesas, igual que las cancioncillas de organillo que acompañan al juego. *Kuru Kuru Kururin* es un caso de pura adicción. Y es que, por alguna extraña razón, te emperrarás en conseguir llegar al final. No importa lo que te cueste lograrlo. Siempre volverás para intentar acabar cada nivel.

Sólo por eso, *Kuru* tiene garantizado el éxito. Además, también puedes luchar contra el reloj, compartir experiencias con hasta cuatro jugadores con un solo cartucho y guardar tus tiempos y los de tus colegas.

Las baldosas con corazones revitalizan tu salud.

Básicamente, *Kuru Kuru Kururin* es una compra obligada para el día de lanzamiento de la GBA. Soberbio.

5

Wai Wai Racing

De: Konami **Precio:** No disponible **Guardar:** En cartucho **Jugadores:** 1-4
Enlace con un solo cartucho: No **Disponible:** Sin determinar



¿Efectos de transparencia en una máquina portátil? Por supuesto.



Un mundo helado habitado por pingüinos que se cruzan en tu camino. Era de esperar...



El castillo de Bowser en una versión Konami.

Oh, la ironía. Tras años y años de ver a los desarrolladores intentar imitar a *Mario Kart*, Konami aparece con un clon del clásico y la clavan. Mucha jeta.

Por supuesto, con el catálogo de Konami lleno de extraños juegos sólo para el mercado japonés, de *Wai Wai Racing* no se pueden esperar pistas y corredores tan adorables como los del legendario juego de Nintendo, a pesar de incluir el circuito Metal Gear Solid, en la que se incluye un remix de la canción del juego original. Pero los controles, el manejo, las armas y el diseño de circuitos han sido sacados directamente de *Mario Kart*, incluso puedes brincar gracias al nuevo botón R de la GBA. Espíritu de tienda de segunda mano que funciona bien.

Hay 16 circuitos bastante largos y rápidos. Son menos escasos que los de *F-Zero*, por ejemplo. Tienen árboles en 2D, baches, murciélagos, pingüinos y remarcables efectos de reflejo y transparencia en superficies brillantes. Las sorpresas de los circuitos no son tan espectaculares como las del juego de Nintendo (Konami insiste en la arena para ralentizar tu carrera), pero son suficientemente buenas como para disfrutar a tope en el modo contrarreloj. Además hay minijuegos extra, como conducir hacia atrás en un circuito y completarlo en menos de un minuto. Esto hace que el modo para un jugador sea menos aburrido.

Como era de esperar, *Wai Wai* es genial en el modo de enlace, donde se producen fantásticos intercambios de mísiles y emoción a la altura de *Mario Kart 64*. Incluso los modos más raros, como el de las bombas o la competición de frenos, valen la pena. A pesar de ello, no le podemos dar a *Wai Wai* la puntuación máxima. Esas 5 estrellas ya llevan el nombre de *Mario Kart Advance*.

Al igual que en Mario Kart, aquí también hay relámpagos. Pero estos son más peligrosos y crueles.



4

ChuChu Rocket!

De: Sega **Precio:** No disponible **Guardar:** En cartucho **Jugadores:** 1-4
Enlace con un solo cartucho: Sí **Disponible:** 22 de junio



No dejes que esta pantalla en japonés te asuste. La traducción ya está aquí.

Te pasarás horas diseñando mapas.

Una partida multijugador en pleno esplendor. Soberbio.

Aquí está. Un cartucho del tamaño de tu pulgar (más o menos) que trae consigo una revolución en el mundo de los videojuegos. Un juego de Sega, creado por el equipo de Sonic, para una consola de Nintendo.

Por primera vez, los logos de Sonic, Sega y Nintendo compartirán pantalla. *ChuChu Rocket* es algo mágico. Pero lo bueno no es sólo eso. *ChuChu* es tan brillante que hará que las ventas de pilas se disparen durante meses.

Al igual que *Kuru Kuru Kururin*, *ChuChu* (que debutó en la casi difunta Dreamcast) funciona sobre una idea sencilla que se convierte en un juego adictivo. La cosa va así: unos ratones emergen de un agujero y corren ciegos por un recinto, sólo cambiando de dirección cuando se dan contra un muro. Usando las tres baldosas con flechas puedes conducirlos a su lugar natural, un cohete espacial. Obviamente, existen un par de amenazas, entre las cuales están los felinos naranja, que engullirán a cualquier ratón lo suficientemente estúpido como para acercarse a ellos. Y ya está. Estos cuatro elementos (ratones, gatos, flechas y cohetes) son todo lo que ofrece *ChuChu Rocket*.

Así pues, ¿cómo es posible que Sega con tan poco consiga que durante meses no puedas dormir porque se te han incrustado unos ratones en tus párpados? Simplemente, porque han experimentado y trabajado mucho con la idea original hasta lograr un juego en el que las posibilidades que te encuentras son infinitas. Existe el modo simple de puzle, que contiene 4.000 retos, el Stage Challenge, en el que debes rescatar 100 ratones o alimentar a un gato hambriento, la posibilidad de crear tu propio puzzle y la opción también de hacer que los ratones tengan aspecto de hombre de nieve o de vaca, según tu gusto. Y nos dejamos todavía cosas por nombrar.

Lo mejor de todo es el modo de enlace, una conversión perfecta de la opción de juego en red de la Dreamcast. Aquí puedes jugar con un solo cartucho. El resultado no es sólo trepidante, sino que tener a cuatro jugadores persiguiendo ratones como posesos y lidiando con adversidades de todo tipo que van apareciendo a medida que avanza el juego (ratones turbo, bases que intercambian sus posiciones, gatos gigantes...) es algo bestial. Todo esto crea la mejor experiencia multijugador que hasta hoy hemos visto en la GBA.

La versión para DC era muy buena pero, tras ver esto, parece que *ChuChu Rocket* fue creado para la GBA. Buen pacto el de Sega y Nintendo.



Esta pantalla anuncia que algo especial en el modo multijugador va a suceder. Prepárate...

5



TRABAJAR SIN CONEXIÓN



La versión para GBA de ChuChu Rocket mantiene la elegancia natural de su versión para DC, a pesar de que constantemente te hace creer que estás conectado a la red. Cuando cargas pantallas, te pone que estás conectando. Al descargar bonus, como los ChuChus con forma de vaca, éstos aparecen en la esquina de descarga, a punto para ser transferidos a tu máquina. Seguro que más de uno va a acabar bien confundido.



Como ya suponías, muchos niveles tienen forma de objetos familiares.

El enlace utiliza un solo cartucho. Si pones dos, no funcionará.



Uno de los cientos de mapas creados por los usuarios de Dreamcast.

Advance GTA

De: MTO **Precio:** No disponible **Guardar:** En cartucho **Jugadores:** 1-2
Enlace con un solo cartucho: No **Disponible:** Sin determinar

Es la hora del derrape. Tendrás que controlarlo.

Recuerdas los momentos de euforia loca que viviste cuando dijeron que los gráficos de la GBA serían tan buenos como los del *Gran Turismo* para Playstation? Bien, pues aquí están, casi. ¿Es *Advance GTA* un placer para el jugador?

Simplemente, sí. Cada uno de los 46 (sí, 46) modelos de coche se comporta de manera inteligente, derrapando si eres tan atrevido como para olvidar las normas básicas de seguridad. Y es que deberás dominar el arte del frenado, para luego acelerar en la salida de las chicanes. Fantástico.

El primero de los cuatro niveles de dificultad es bastante simple, pero la cosa pronto se complica, convirtiendo a *GTA* en el juego ideal para los fans del volante. Y es que aquí se apreciará cada pequeño detalle que se pueda modular, ya sea en los filtros o en los frenos. Incluso se pueden conseguir ordenadores que controlen tu coche cuando avanzas en el juego.

Advance GTA es uno de los pocos títulos que hemos visto hasta ahora que muestra todo lo que gráficamente puede hacer la GBA gracias a unos motores realmente impresionantes. Pero eso no es todo, pues la sorpresa llega cuando subes el volumen y puedes disfrutar del diferente sonido que producen cada uno de los motores de los coches (en estéreo, si tienes auriculares).

Una muestra de lo complicadas que pueden ser las curvas.

El viejo truco de empujar a los oponentes todavía funciona.



Los coches tienen licencias, pero no se reconocen fácilmente.

Como siempre, hay algo que empaña toda esta perfección. La visión se difumina un poco en el horizonte lo que, en ocasiones, hace imposible distinguir los límites de la pista. Pero esto importa poco comparado con el gran esfuerzo y la calidad que se ve en *GTA*. Y es que este juego es una de las mejores opciones para GBA. Ah, y también puedes ir en dirección contraria. Es el *Wai Wai Racing* para jugadores serios.

5

Castlevania
Circle of the Moon



Este tipo se parece bien poco al típico caza vampiros.

De: Konami **Precio:** No disponible **Guardar:** En cartucho **Jugadores:** 1
Disponible: Sin determinar

Qué es esto? ¿Un plataformas en 2D? No temas, valiente aventurero, aquí llega el más que respetable *Castlevania*, algo digno de un momento de tu atención.

Tu látigo debería acabar pronto con Orko.



Los fans de la serie se encontrarán como en casa, ya que *Circle Of The Moon* se parece un montón a su colega para SNES, *Super Castlevania IV*. Incluso en el manejo de objetos y de magia. De hecho, una vez has matado suficiente, puedes subir al nivel experto, al estilo RPG, y todos estos objetos se convertirán en reforzadores que harán tu existencia como maestro más fácil. Siguiendo la línea clásica de los plataformas, puedes lanzarle cuchillos a tus enemigos o realizar ataques por tierra. Esos mismos movimientos pueden ser utilizados para llegar a diferentes áreas, así que en muchas ocasiones deberás volver atrás y explorar de nuevo viejas zonas.

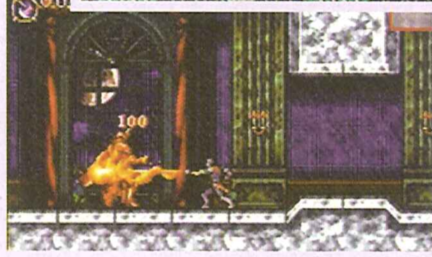
Además, *Circle Of The Moon* no te lleva directamente de habitación en habitación. Deberás consultar un mapa para saber qué es lo que tienes que hacer en cada momento. Todo esto convierte al juego en un plataformas inteligente con monstruos horribles y una intro tremenda.

Tranquilos, fans de *Castlevania*, Konami no os ha abandonado. El juego es muy bueno y su adquisición es más que recomendable.

4

Los jefes son todos bastante impresionantes. Y ya los hacen así desde el principio.





Los números indican el daño que estás causando. Como en un RPG.

Napoleon

De: Nintendo **Precio:** No disponible **Guardar:** En cartucho **Jugadores:** 1-2 **Enlace con un solo cartucho:** Sí **Disponible:** Sin determinar

Venga, chicos, a destrozar esta escultura posmoderna.

N*apoleon* es el primero de una serie de juegos de estrategia en tiempo real, a los que los jugadores de PC están más que acostumbrados, entre los cuales se encuentran *Fire Emblem* y *Game Boy Wars Advance*. Aquí tienes el primer juego de estrategia para GBA. El resultado es bueno, aunque algo rarito.

Como era de esperar por el título, tu personaje es el mismísimo líder francés y tus enemigos son las fuerzas del mal de las vacas locas, o sea, los ingleses. Pero aparte te enfrentarás también a yetis y ogros, lo que aparta al juego un poco del realismo histórico.

Los controles son simples y algo limitados, pero están bien pensados, ya que te permiten, entre otras cosas, asignar soldados de tierra para que sigan a uno de los generales montados a caballo. Nunca verás una multitud de tropas cruzando la pantalla, pero como tampoco tienes ningún icono para arrastrar y seleccionar tus unidades, el sistema funciona bien. Tienes que ir moviéndote y asignar unidades a sus comandantes y, entonces, retirarte y dejar que ellos mismos se peleen y capturen la base. Por supuesto, hay más cosas que puedes hacer, como dar apoyo moral a un escuadrón que esté consiguiendo los objetivos o curar a un soldado herido (dispones para ello una cantidad de puntos de salud que puedes ir recargando).

Verás una buena cantidad de texto en japonés, pero normalmente no se trata más que de provocaciones e insultos entre Napoleón y algún británico. Con un poco de intuición podrás apañártelas para descifrar los controles. *Napoleon* es un juego que no está mal y, además, es el primero para GBA que utiliza el Mobile Adaptor para jugar on-line. Vale la pena probarlo, aunque sea de importación.

3

Napoleón da órdenes a su flota sin moverse de tierra firme.



Otro ejemplo de la belleza que puede llegar a tener la GBA.

No sabíamos que Napoleón hablara tan bien el japonés.



Mr Driller 2

Una pantalla llena de bloques de colores, cosa que no es muy original.

De: Namco **Precio:** No disponible **Guardar:** En cartucho **Jugadores:** 1-2 **Enlace con un solo cartucho:** No **Disponible:** Sin determinar

Las grandes compañías desarrolladoras como Konami, Sega y Capcom, están ansiosos por aportar su granito de arena a la Game Boy Advance. Namco, los creadores de *Ridge Racer*, no son una excepción; al igual que Sega han decidido apostar por una versión de bolsillo de un rompecabezas ya conocido.

A diferencia de *ChuChu Rocket*!, *Mr Driller 2* hace un sobreesfuerzo para convertirse en el nuevo *Tetris*. El concepto es parecido: tienes que hacer coincidir los colores para que los ladrillos desaparezcan, pero con la diferencia de que tú tienes control sobre un señor que hace los agujeros en los ladrillos coloridos. La idea es llegar hasta abajo y por el camino recoger bombonas de oxígeno, haciendo caer los bloques de forma que coincidan sin que te chafen.

Está muy bien, y las escenas de vídeo de dibujos animados de estilo años cincuenta que van apareciendo de vez en cuando le dan un ambiente bueno. Sin embargo, poco hay en el juego que sea intuitivo o gratificante; es complicado y lioso, y tienes que combatir a la vez contra el reloj y contra los bloques que van cayendo. La diversión aumenta si dispones de una cable link, ya que aparece la posibilidad de tirar botellas de oxígeno y otros reforzadores para que tu contrincante se quede sin. Pero necesitarás dos cartuchos para ello.

Mr Driller 2 no es el peor juego de puzzles que existe, pero es soso en comparación con *ChuChu* y *Kuru Kuru*. Lo mejor que puede hacer Namco es centrarse en crear la versión para GBA de *Ridge Racer*.

Cantidad de bloques verdes para conectar. ¡A trabajar!

Mira qué perrito más lindo.





Mr Driller viaja por todo el mundo con su máquina de taladrar.





LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5 — Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.

4 — Merece la pena, es un título excelente.



3 — Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.



2 — Malo. Seguramente, no vale la pena molestarte en comprarlo.

1 — Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.

VER PARA CREER

Seguro que este juego hubiese colado perfectamente en nuestra sección dedicada a GBA. El tiempo y el esfuerzo empleados para completar *Alone in the Dark* es espectacular. Los fondos son simplemente espectaculares, con escenas animadas con árboles balanceándose e inquietantes siluetas asomando por las ventanas de la mansión. Ésta es la aventura más atmosférica jamás vista en una pantalla pequeña.



Estos escenarios son de Oscar.



Te están vigilando. Hasta los árboles tienen ojos. No te fíes.

Rastrea bien todas las áreas. Están llenas de objetos y de pistas.

Tómate tu tiempo para leer los diarios de la mansión. Te darán muchas pistas.



¿Todavía en las verjas de la mansión? Te queda mucho por andar.

Alone in the Dark

De: Infogrames **Precio:** 5.990 ptas. **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Hay algo que esta maravilla de 8 bits no pueda hacer? Si alguien nos hubiera enseñado imágenes de esto hace un año y nos hubiera dicho que pertenecían a un juego para Game Boy Color nos hubiéramos partido de risa. Incluso, creyéndonoslo, hubiéramos mantenido serias dudas sobre el asunto. Pero parece que Pocket Studios son quienes ríen últimos aquí. Éste es uno de los juegos técnicamente mejores para GBC.

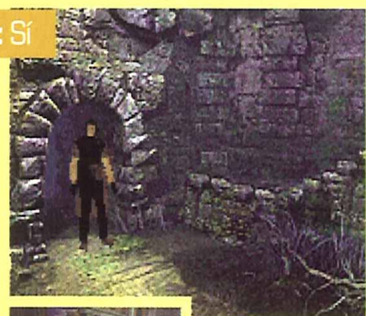
Tomas el control de Edward Carnby y viajas a una isla misteriosa en la cual un colega tuyo fue asesinado mientras investigaba unos extraños hechos que al parecer sucedían en una mansión. Con la historia ya en funcionamiento, te ves inmerso en una aventura llena de batallas con bestias mutantes que pueblan cada rincón de la isla.

Para aquellos que creían que este tipo de juegos de supervivencia terrorífica no funcionaría en GBC (Capcom, toma nota), *Alone in the Dark* es la confirmación de su error. El juego está lleno de atmósferas y de tensión. Cada localización está cuidada hasta el último detalle, llevando el fotorealismo a la pantalla pequeña. Carnby, por supuesto, no está tan bien definido y, según el movimiento que describa, llega a parecer un mono, el pobre. Pero esto es necesario para que su movimiento sea suave tanto dentro como fuera de la pantalla.

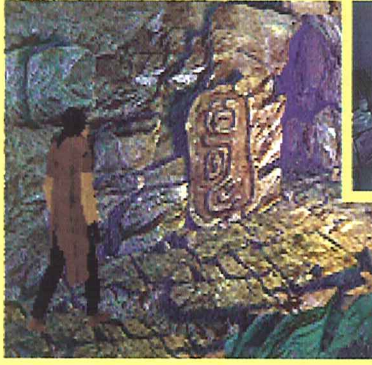
Los puzzles son los típicos al estilo *Resi*. O sea, date una vuelta por el decorado, busca las viejas entradas que te dan pistas, llaves o barras que abrirán más tarde otras puertas. Pero son los combates lo que hacen especial a *Alone in the Dark*. Al tener lugar en entornos prerenderizados, normalmente no hay suficiente espacio para la batalla, lo que fuerza continuos encontronazos al estilo de *Final Fantasy*. Aquí se utiliza una visión isométrica no muy diferente a la de *Perfect Dark* para GB. El resultado es una gran dificultad a la hora de apuntar a los enemigos, lo que significa que en un plis plas se te acabará el armamento.

Por fortuna, pronto te acostumbras al método de combate y estos pequeños engorros no significan nada al lado de tanta magnificencia como hay aquí. Acceder a nuevas áreas y desenmarañar el argumento es algo tremendamente interesante, todo esto para descubrir los crueles experimentos que se han llevado a cabo en la mansión a través de sus previos dueños. Todo esto te da un enorme sentimiento de progreso y se convierte en lo más destacable de *Alone in The Dark*.

5



Parece claro que en esta situación alguien va a necesitar una pistola.





Tras un buen rato descubrirás que la mansión es bastante mayor de lo que tú creías.



Se juega y se siente casi igual que el primer Resi.

PRECEDENTES EN 64

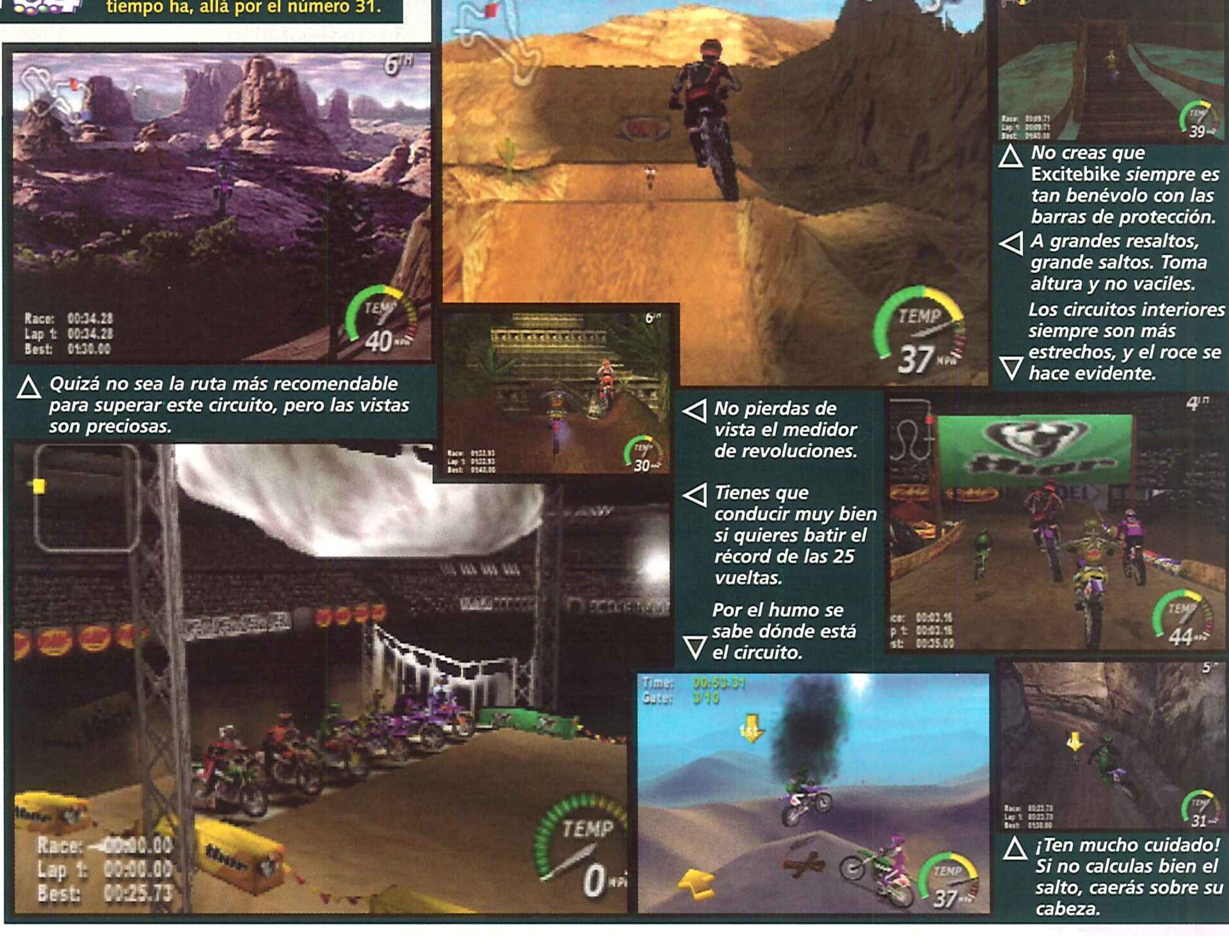
Os hablamos de *Excitebike 64* tiempo ha, allá por el número 31.

MÁS O MENOS

Excitebike hace buen uso del Expansion Pak para ofrecer unos gráficos en resolución media fabulosos, siguiendo la estela de *Donkey Kong* y *Perfect Dark*. Pero también hay una opción en alta resolución que deja bastante que desear. Además de no demostrar nada del otro mundo, otorga al juego un terrible aspecto "fangoso" y, aparte, lo embute entre dos bordes negros demasiado grandes. Nosotros te recomendamos mejor el modo de resolución normal.







△ Quizá no sea la ruta más recomendable para superar este circuito, pero las vistas son preciosas.

△ No creas que Excitebike siempre es tan benévolo con las barras de protección.

◁ A grandes resaltos, grande saltos. Toma altura y no vaciles.

Los circuitos interiores siempre son más estrechos, y el roce se hace evidente. ▽

◁ No pierdas de vista el medidor de revoluciones.

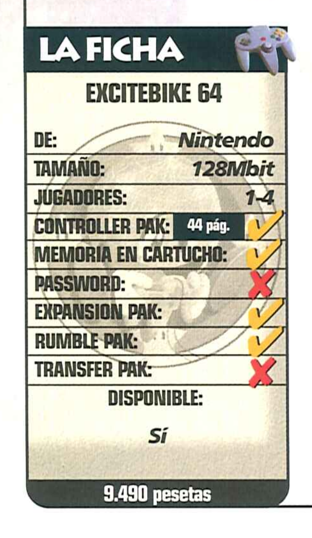
◁ Tienes que conducir muy bien si quieres batir el récord de las 25 vueltas.

Por el humo se sabe dónde está el circuito. ▽

△ ¡Ten mucho cuidado! Si no calculas bien el salto, caerás sobre su cabeza.

EXCITEB

Y llegó, por fin (aunque parezca mentira).



LA FICHA	
EXCITEBIKE 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 44 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
9.490 pesetas	

Si tuviésemos en cuenta el tiempo que ha tardado en llegar a nosotros este juego desde que apareció en EE.UU. hasta que, por fin, lo hace aquí, estaríamos ante el peor juego de carreras en lo que a velocidad se refiere. Nada más y nada menos que un año, con sus 365 días y su porrón de horas.

Y todo, según Nintendo, porque la producción de cartuchos para cubrir la demanda de *Pokémon Stadium* fue tal que tuvieron que aplazarse otros juegos menos importantes (comercialmente hablando, claro). Pero, ¿tanto tiempo?

Sea como fuere, el caso es que ya podemos disfrutar de la versión para N64 de este clásico de las dos ruedas que apareció para la NES en los años 80. Y, creednos, hay mucho de lo que disfrutar...



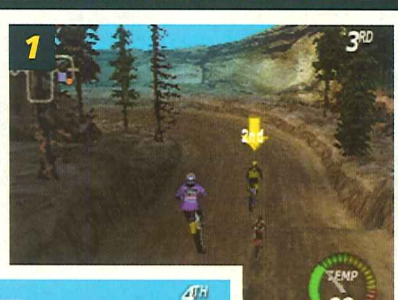
△ ¡Levanten esa barreraaaaaaaa...!

El secreto está en conducir con suaves golpes de manillar. ▷

MOTERO MONTAÑERO

¿Qué puedes hacer un domingo por la mañana en el circuito Mountain Quarry?

1 Los pilotos del ordenador son tipos duros y la parrilla de salida es un sálvese quién pueda. Lo lógico es que la mitad acaben por el suelo.



2 Para encarar los badenes dobles, como éste, acelera y suelta el turbo en el primero; quizá así puedas aterrizar en la rampa de bajada para encarar el segundo badén.

3 Tras unos cuantos resaltos más, mantén pulsado R y pulsa Derecha para que la moto gire en el aire y caigas encarando la siguiente curva.

4 Aquí tienes un atajo, tal y como indica el mapa. Desciende por la montaña y acelera en el túnel. ¡Buen trabajo!



5 Ésta es la peor curva de todo el circuito, ya que deberás abusar del botón R a más no poder. Además, recuerda que para lograr un viraje cerrado por el interior no hay más remedio que tirar del freno.



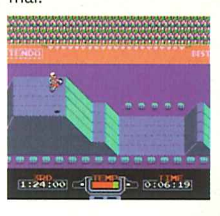
6 Si pasas sobre el agua perderás velocidad, así que mantén pulsado Z para obtener mayor empuje al cruzar el río. Cuidado con la temperatura, no vayas a recalentar el motor.



7 Afronta a toda pastilla esta serie de resaltos endemoniados para superarlos de un solo impulso, y ya sólo quedará una curva complicada antes de la bandera de cuadros. Estupendo.



REGRESO AL PASADO
Siguiendo las huellas de Rare en *DK64*, Left Field ha incorporado una versión perfecta del *Excitebike* original para NES, a la que podrás acceder cuando hayas superado la sección de entrenamiento. Aunque han pasado muchos años, su jugabilidad perdura, y podemos apreciar el parecido con *Excitebike 64*. También podrás desbloquear una versión en 3D mejorada (*Excitebike 3D*) que es como una reinterpretación de la versión del 1982 en el 2001. No está nada mal.



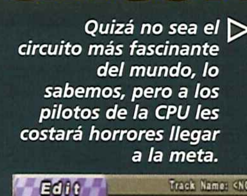
IKE 64



EDITOR DEL CIRCUITO

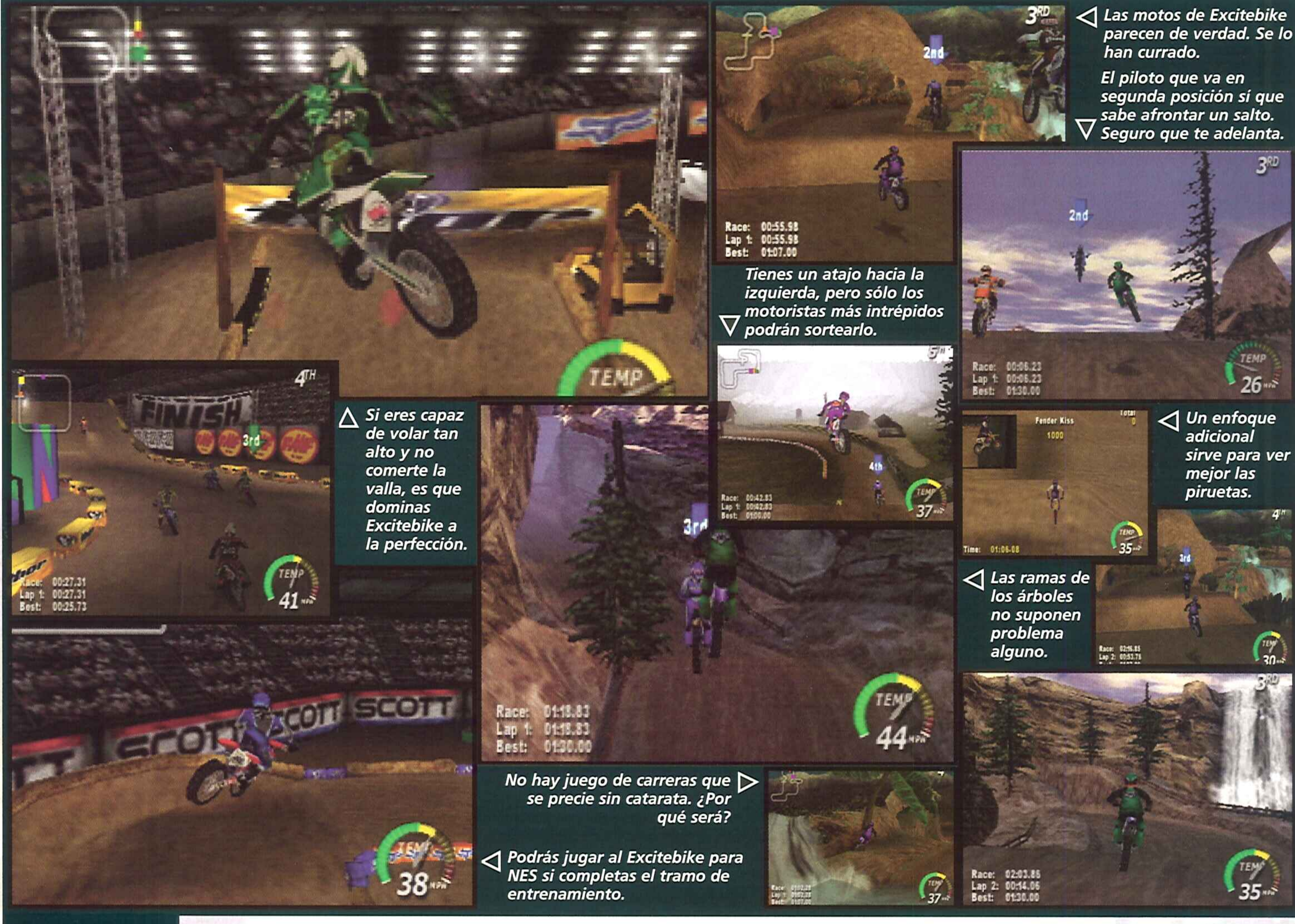
El editor de circuitos de Excitebike es una novedad estupenda, si bien su originalidad se desvanece por momentos. Tan sólo puedes construir circuitos interiores, como en *Jeremy McGrath's* y, aunque su creación es sencilla e intuitiva (ya que te permite personalizar por partes tu propio circuito, si el que quieres no se encuentra en la oferta estándar), los circuitos resultantes siempre son demasiado parecidos entre sí. Además, los pilotos que controla el ordenador no suelen estar preparados para muchas sorpresas. Por ejemplo, nosotros construimos un circuito repleto de barro con una montaña gigante a la salida de una curva y todos los pilotos del ordenador se pasaron unos cuantos minutos intentando subir la colina a unos 2 Km/h, ya que lo único que pretendían era colocarse en la mejor posición para encarar el salto. ¡Qué decepción!

Quizá no sea el circuito más fascinante del mundo, lo sabemos, pero a los pilotos de la CPU les costará horrores llegar a la meta.





GO! GO!



Las motos de Excitebike parecen de verdad. Se lo han currado.

El piloto que va en segunda posición sí que sabe afrontar un salto. Seguro que te adelanta.

Tienes un atajo hacia la izquierda, pero sólo los motoristas más intrépidos podrán sortearlo.

Si eres capaz de volar tan alto y no comerte la valla, es que dominas Excitebike a la perfección.

Un enfoque adicional sirve para ver mejor las piruetas.

Las ramas de los árboles no suponen problema alguno.

No hay juego de carreras que se precie sin catarata. ¿Por qué será?

Podrás jugar al Excitebike para NES si completas el tramo de entrenamiento.

No preguntéis por qué, pero estábamos seguros que este juego iba a ser algo especial. El motocross no es el deporte más emocionante de cuantos existen y *Jeremy McGrath Supercross*, de Acclaim y, en menor medida, *Supercross 2000*, de EA, ya habían demostrado que lo mejor sería que los desarrolladores dedicaran su tiempo a algo mejor que intentar sacar algo en claro de ese deporte.

Sin embargo, *Excitebike 64* es auténtica adrenalina en forma de juego de carreras, y todo gracias a un sistema de control sublime. Al igual que *1080º Snowboarding* y *Wave Race 64*, *Excitebike* recurre a los servicios de todos y cada uno de los botones del mando para llevar a cabo los vuelos, giros y cabriolas de esas motos de 500 cc y tacos sobredimensionados que tienes bajo tu control. Si a este cóctel le añadimos la IA más real que se ha visto jamás en un juego de motos para N64 y algunos de los circuitos más alucinantes desde *1080º Snowboarding*, nos encontramos un simulador de motocross que se parece tanto al deporte que encarna que casi parece imposible.

Basta alucinar con el comportamiento de las motos en carrera para percatarse de que tras *Excitebike 64* hay un auténtico trabajo de profesionales. Evidentemente, no se trata de los trastos de Jeremy McGrath, cuya animación debía rondar los tres fotogramas por segundo. Los pepinos de Excitebike 64 demuestran que la suspensión es muy importante, sobre todo cuando las ruedas deben hacer frente a un trazado repleto de resaltos, o cuando los pilotos confían sólo en el neumático trasero para complacer a la audiencia con sus piruetas, e incluso cuando las ruedas giran locas en el aire cada vez que acabas por los suelos después de un desafortunado accidente. Las carreras son una auténtica delicia para los ojos, y las repeticiones dejarán boquiabierto al motero más empedernido.

Pero la minimalista atención prestada al comportamiento en pista de las motos no serviría de nada si no fuera porque tales movimientos se consiguen gracias a un sistema de control sin parangón. Al principio te sentirás abrumado por la cantidad de botones que debes pulsar (lo más probable es que la moto se te vaya en las curvas, que salga despedida por encima de las vallas publicitarias o que baje los resaltos de forma poco diplomática. Pero si le dedicas el tiempo necesario al conciso e informativo modo de entrenamiento, podrás salir derrapando de las curvas, elevarte por los aires como un dios motorizado y girar la moto en pleno vuelo para encarar el siguiente viraje con garantías y con toda la profesionalidad de un auténtico veterano del motocross.

Incluso el método que debes seguir para tirar a los rivales de sus monturas, que sobre el papel parece súper complicado (tienes que adelantarlos mediante un acelerón y hacer patinar la rueda trasera de tu moto para que tope con su delantera), te resultará la mar de sencillo con apenas media hora de práctica. Las cosas claras: el dominio de las potentes motos de *Excitebike* no es fácil, y si a este factor sumamos la profesionalidad que demuestran los pilotos que controla el ordenador, lo más probable es que a mitad del primer campeonato ni siquiera ocupes un puesto en la parte media de la tabla. Pero, al igual que sucedía con *Wave Race*, los controles son muy intuitivos, y en pocas horas parecerá que el mando es como una extensión real de tus propios dedos. De este modo, empezarás a arañar segundos a tus mejores tiempos en el excepcional modo Contrarreloj.

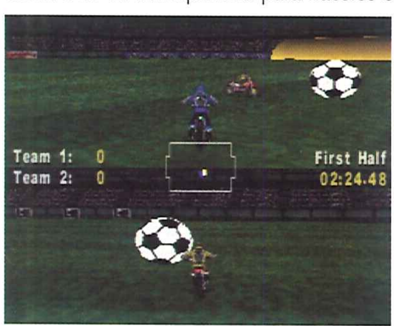
EA y Acclaim se limitaron a ofrecernos circuitos a mansalva y poca cosa más, y por ese motivo *Excitebike* es como una bocanada de aire fresco. Evidentemente, los circuitos indoor juegan un papel muy importante, siempre monótonos y

Y AÚN HAY MÁS

Excitebike incluye algunos modos extra, juegos que los aficionados al multijugador acogerán como agua de mayo.

Fútbol

Monster Truck Madness lo inventó, pero Excitebike ha perfeccionado el "fútbol sobre ruedas". No pienses que es fácil marcar: de hecho, chutar el balón es toda una pesadilla. Pero ahí está la gracia. Sobre todo cuando veas cómo un piloto acelera de forma repentina para hacerse con el balón, se pasa por unos cuantos metros y acaba abriendo una brecha en la pared con su propio casco. Muy divertido.



Aunque la portería esté vacía no creas que te va a resultar fácil marcar.

Desierto

Genial. En este circuito ambientado en un interminable desierto de arena se trata de pasar sobre una serie de fuegos de campamento esparcidos por la inmensidad arenosa. Lo más difícil es sortear las dunas, con el siempre desalentador paisaje de un desierto inacabable ante la mirada que se pierde en el horizonte. Una pasada.



Puedes llegar incluso a estas dunas de arena tan alejadas.

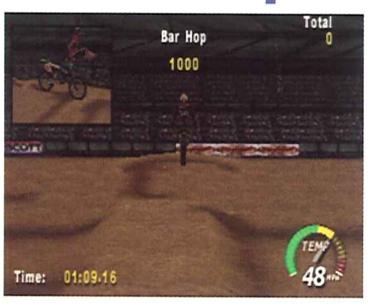
Sube la colina

Para que quede bien claro que los de Left Field saben a la perfección cómo funciona este mundillo de las motos. En la subida a la montaña tienes que intentar alcanzar la cima de un pico que más bien parece el Kilimanjaro. Eso sí, no puedes perder el equilibrio o, lo que resulta aún más humillante, permitir que la moto acabe volteando sobre tu cabeza y cayendo cuesta abajo.



Una de las razones por la que los aficionados a este deporte llevan casco.

Circuito de piruetas



Las piruetas decepcionan un tanto, y el diseño de los estadios tampoco es como para tirar cohetes. El peor extra.

Se parece al circuito de piruetas de Wave Race y el propósito no es otro que el de ejecutar el mayor número posible de acrobacias sobre el perfil de la moto para recibir el beneplácito de venerable público reunido, todo ello en un tiempo límite, claro está, y en el interior de un estadio repleto de todo tipo de rampas. Sin embargo, las piruetas no son tan espectaculares como las de Wave Race, un pequeño fallo que puede perdonarse.

aburridos por culpa de sus repentinos virajes y las inevitables colisiones con los laterales. Pero por fin ha llegado el momento de salir al aire libre, y es en los circuitos exteriores donde el juego brilla con mayor esplendor, pues los trazados transcurren por desfiladeros rocosos en plena tormenta o por los senderos más fangosos que uno pueda llegar a imaginar. Su aspecto es impresionante, y los saltos al límite sobre gargantas insondables, los giros a toda pastilla para esquivar, en última instancia, la fuerza de una cascada, o las caídas libres por pendientes de vértigo dan mil vueltas a los repetitivos circuitos que tan sólo se limitan a recorrer una y otra vez el mismo estadio.

A pesar de todo, no creas que esas rampas exorbitantes o esos escenarios tan salvajes aparecen de forma gratuita. Los chicos de Left Field saben que en Nintendo siempre están al loro, y por eso han embutido *Excitebike* de circuitos repletos de atajos y rutas alternativas de esas que gustan tanto a los jefazos de la gran N (incluso rutas que sólo se abren tras completar alguna vuelta en concreto, una licencia heredada directamente de Wave Race). Aparte de erigirse en estupendos entretenimientos por méritos propios (la subida a las rampas que conducen a los mejores atajos están hechas sólo para auténticos profesionales de *Excitebike*), estos tramos convierten cada carrera en un evento de inimaginable final, sobre todo en el modo para varios jugadores. Y eso sin contar que los atajos guardan algunas sorpresas de armas tomar: ¿te imaginas volando sobre un tren que cruza a toda velocidad, o ahorrarte un bosque considerable de frondosos pinos mediante un salto de vértigo que te revolverá el estómago?

DURABILIDAD ***Los chicos de Left Field han embutido los circuitos de Excitebike de atajos y rutas alternativas.***

Pero no se vayan todavía, que aún hay más. El modo multijugador, a pesar de ser en formato a pantalla dividida un tanto extraño, es una pasada, ya que aúna batallas bañadas en tensión por conseguir la pole position con momentos hilarantes, como esos en los que los motoristas se la pegan contra los árboles o se precipitan por un risco sin fondo. Además, *Excitebike 64*, a imagen y semejanza de tantos y tantos otros títulos de Nintendo, ofrece un montón de minijuegos adicionales, todos ellos en la opción "Circuitos Especiales". Si quieres nuestro consejo, no te pierdas la carrera por el desierto y el *Excitebike* original para NES.

En resumidas cuentas, y tal y como predijimos al principio de este artículo, Excitebike es algo especial. Otro juego de carreras más que sobresaliente para la N64 gracias a Left Field, un desarrollador capaz de hacerle la competencia al todopoderoso Nintendo y obtener resultados más que dignos. Si sólo tienes ahorros suficientes para comprarte un juego, piensa que por el mismo precio encontrarás juego y moto. ¿Qué más quieres?

sus más y sus menos

+
- Controles increíbles.
- Diseño de circuitos tan detallista que parece increíble.
- Un montón de estupendos extras.
- Espléndido modo para varios jugadores...

−
- ...pero con una pantalla partida un tanto extraña.
- No es tan rápido como Ridge Racer y compañía.

Si esto te gusta...

Wave Race 64
Nintendo
M64/1, 90%
Motos de agua muy veloces. Un juego de carreras para el recuerdo.



9 GRÁFICOS
Circuitos súper atractivos y motos de lo más convincentes.

8 SONIDO
Bueno, aunque el rugir de los motos acaba haciéndose un tanto cansino.

9 TECNOLOGÍA
Uno de los pocos juegos que aprovecha a tope el potencial del mando de la N64.

9 DURABILIDAD
Aunque no tuviese un fabuloso multijugador y montones de extras, es lo suficientemente complicado como para que te dure siglos.

VEREDICTO
Gracias a un manejo sublime y a un diseño de circuitos de ensueño, Excitebike se convierte en un juego de carreras de primera fila. Esencial.



91%

PRECEDENTES EN 64 Le echamos un vistazo a Indy es nuestro reportaje especial sobre Factor 5 en el Nº 40.



NO PUEDE SER TODO... Factor 5 ha hecho maravillas con Indy. Con un Expansion Pak instalado, los gráficos son increíblemente nítidos, a pesar de la naturaleza angulosa de los entornos. Además, Factor 5 ha demostrado de nuevo su dominio en los aspectos de sonido (desde la legendaria música de la película a la inmensa cantidad de diálogos, pasando por los efectos de sonido en 3D de su sistema MusyX). Estamos ante una delicia sonora. Lástima que el tío que le pone la voz a Indy no tenga nada que ver con Harrison Ford...

HERRAMIENTAS DE TRABAJO

A ningún héroe trotamundos con un mínimo de autoestima se le ocurriría salir de casa sin una selección de objetos que le puedan resultar útiles. Al fin y al cabo, ¿cómo esperas desvalijar pirámides si no tienes un látigo?

MECHERO

Claro... el mechero, útil, no sólo para encender unos puritos cubanos, sino también para iluminar zonas oscuras a las que puedes ir a parar.



PISTOLA

Empiezas con un revólver, perfecto para disparar a soldados y para asustar a los lobos, pero más adelante disfrutarás de rifles y ametralladoras.



LÁTIGO

El látigo tiene dos utilidades. Puede ser un arma o lo puedes usar para engarzarlo a ramas o postes y balancearte sobre los peligros.



INDIANA AND THE INFERNAL

¿Serán las hazañas de Indy en N64 tan divertidas como sus pelis?

En la redacción de M64 ya estamos curados de espanto. Los calendarios de lanzamientos en nuestro país son tan inciertos y tan desmoralizantes que, por cada juego que aparece (este mes, por ejemplo, *Excitebike 64*), hay dos, tres o más que se pierden por el camino. Y es que sólo hay que echar un vistazo al mercado inglés para darse cuenta de la cantidad de juegos de calidad que están apareciendo para la N64 últimamente.

Para empezar, nos hemos quedado sin *Conker's Bad Fur day*, pese a que en la mayoría de países europeos se puso a la venta sólo un mes más tarde que en EE.UU. Por otro lado, *Star Wars Episode 1: Battle For Naboo* lleva rondando por las tiendas inglesas desde finales de marzo, mientras que aquí, nadie habla de él. Y ahora, *Indiana Jones and the Infernal Machine* está también disponible en algunos países europeos (efectivamente, España no es uno de ellos).

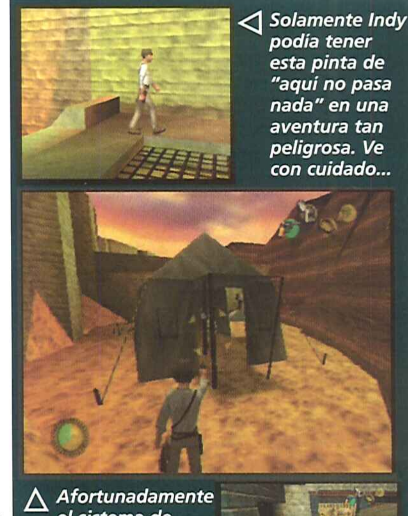
Por supuesto, estos tres juegos tienen algo en común: ausencia de distribuidor en nuestro país, papel que ha cubierto a la perfección en otros países THQ. El editor de juegos "mediocres" como *Scooby Doo* (véase página 38) y el bodrio *Power Rangers* (vaya, este sí que está disponible aquí) le ha echado narices al asunto y ha elegido juegos con los que Nintendo nunca se atrevería. Por fortuna para nosotros, eso significa que existe la versión PAL de estos títulos.

Indiana Jones es una muestra de esta política. Salido de las fecundas oficinas de los brillantes desarrolladores Factor 5 (responsables del excelente *Star Wars: Rogue Squadron*), *Indiana Jones and the Infernal Machine* es una reconversión para N64 de un juego que apareció originariamente en PC hace un par de años como contrapartida al dominio de *Tomb Raider* sobre el género de aventuras. Por supuesto, a la N64 no le faltan juegos similares (sirvan como ejemplo las dos excelentes entregas de *Zelda* y el fantástico *Shadowman*) pero *Indy* es el que más se acerca a una aventura Lara Croft en nuestra máquina.

Así que pilla tu sombrero y tu látigo y únete al Dr. Jones en su última aventura. ¿Será tan bueno como esperamos? ¿Nos decepcionará? Sigue leyendo para averiguarlo...

LA FICHA

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	
DE:	THQ
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	✗
CARTRIDGE SAVE:	✓
PASSWORD SAVE:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE	Sí
VERSIÓN: PAL	



Solamente Indy podía tener esta pinta de "aquí no pasa nada" en una aventura tan peligrosa. Ve con cuidado...



Afortunadamente el sistema de apuntado simplifica los tiroteos.

VAGANDO POR LOS RÁPIDOS

Esta aventura arqueológica no consiste solamente en arrastrarse por tumbas polvorientas y encontrar vasijas valiosas. Nuestro amigo Indy es un poquitín más aventurero que un profesor de universidad típico y tópico. Para empezar, no creemos que la mayoría de ratas académicas hagan rafting por rápidos usando un neumático hinchable.



1 Después de infiltrarte en una casa rusa con centinelas, se te aparece este pequeño bote...



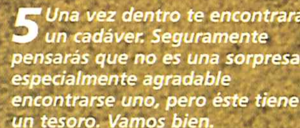
2 Tendrías que estar loco para subirte, pero qué narices... esto es sólo un juego. Allá vamos. Todo parece dispuesto para echar una carrerita...



3 Cada vez que pulsas A, Indy mueve su remo y con el stick controlas la dirección. Cuidado con las rocas...



4 El juego está lleno de secretos, así que mantente alerta. ¿Ves la cascada a lo lejos? Dirígete a ella.



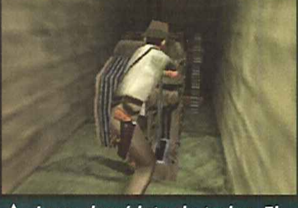
5 Una vez dentro te encontrarás un cadáver. Seguramente pensarás que no es una sorpresa especialmente agradable encontrarse uno, pero éste tiene un tesoro. Vamos bien.



6 Sigue adelante. Ten cuidado con las rocas- pincharán el neumático y empezará a deshincharse, y recuerda que sólo tienes un recambio.

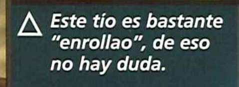
7 Tarde o temprano llegarás a tu destino. Pero no vayas a deshacerte del bote todavía... seguramente lo volverás a necesitar en tus aventuras...

JONES MACHINE



△ Lara, despídete de todos. El auténtico arqueólogo aventurero está aquí...

▽ Sube el escalón y trepa por la escalera. Es fácil.



△ Este tío es bastante "enrollao", de eso no hay duda.



Los niveles se vuelven más grandes a medida que avanza el juego, y son preciosos. ▷



GO! ▷

SIGUE ADELANTE

Indiana Jones and the Infernal Machine **no pondrá a prueba muy duramente tus dotes detectivescas, ya que muchas veces las respuestas a problemas delicados están a tu alrededor. Por ejemplo, en esta situación...**

¡BUSCA!

Aquí estás, encima de unas almenas. Seguramente no es el lugar ideal, especialmente si no tienes ni idea de lo que hay que hacer ahora. No obstante, mira a tu alrededor... ¿qué ves? Un camión de suministros...

¡PIENSA!

El camión, que va avanzando lentamente debajo de ti, está repartiendo provisiones esenciales para los rusos. Puede ser una pista... Es momento de que Indy intente infiltrarse...

¡EN MARCHA!

Baja de las almenas al nivel del suelo y dirígete al edificio que hay al lado. Una vez dentro, empuja algunos bloques hasta dar con la combinación que te permita escalar hasta el siguiente grupo de almenas.

¡EXPLORA!

Al final de todo, encontrarás un hueco, encima de la entrada cerrada a la base rusa. Ten paciencia y espera a que venga el próximo camión y, entonces, salta. Seguramente aterrizarás, como un gato, en el tejado, y desde allí podrás entrar a la base.



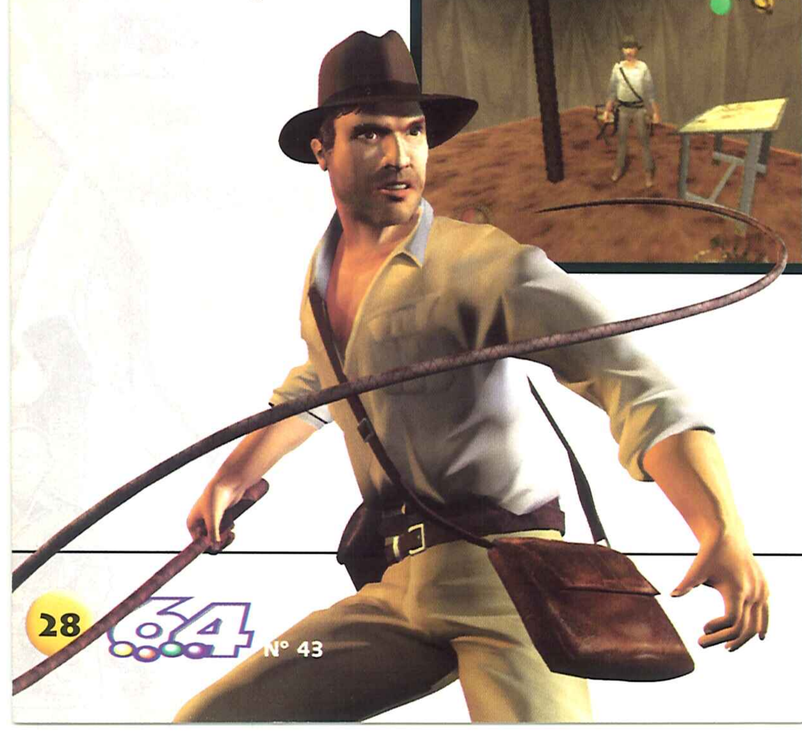
HOY NO LLUEVE

Factor 5 ha invertido una enorme cantidad de tiempo perfeccionando los efectos climáticos para *Indiana Jones and the Infernal Machine*. Las tormentas de nieve son increíblemente bonitas. Tan buenas, que Factor 5 las recuperaron para uno de sus últimos títulos, *Star Wars: Battle for Naboo*. Inteligente.



△ *No tiene nada de gracia tener que salir fuera con el frío que hace.*

▽ *El mapa está ahí para ayudar a Indy, pero éste no parece haberse dado cuenta.*



Si Indiana Jones se caracteriza por ser un aventurero, la historia del lanzamiento de su juego en España aún lo es más. Tras varios aplazamientos, cambios de fecha y mucha baba desperdiciada por culpa de las fabulosas capturas que nos mostraban, finalmente *Indiana Jones and the Infernal Machine* no aparecerá en nuestro país. Sí lo ha hecho, en cambio, en otros países europeos, no sin antes sorprender a todos los usuarios de N64 de los países elegidos. Y todo, tal y como hemos expresado en la introducción, gracias a THQ.

por parte de Factor 5. La versión original de este juego fue para PC y acusaba problemas en los controles así como ausencia de movimiento analógico. Factor 5, encargados de la reconversión para N64, ha mejorado este tipo de cosas, así que te encontrarás con un sistema de apuntado como el de *Zelda*. Mientras que en el PC, apuntar con las armas y acertar al objetivo era algo tremendamente complicado, en la N64 el combate es una maravilla. Bueno, casi. No es tan efectivo o tan suave como el sistema de apuntado de *Zelda* pero es, definitivamente, más sólido que la función equivalente encontrada en, por ejemplo, *Shadowman*. Por otro lado, es evidente que su control analógico es más que adecuado y cuenta con un espléndido sistema de inventario (puedes asociar tus ítems a los botones C). Todo son buenas noticias y buenas novedades, aunque no muy originales. Miyamoto debe estar dándose cabezazos contra la pared.



Con un Expansion Pak, los gráficos son nítidos y fabulosos, un lujo para tus ojos.

Pero hablemos del juego en sí. Si has jugado alguna vez a alguna entrega de *Tomb Raider* (si no lo has hecho seguramente debes haber estado viviendo en otro planeta durante los últimos cinco años) sabrás lo que puedes esperar de *Indiana Jones and the Infernal Machine*. Se trata de correr, saltar, trepar, resolver puzzles extraños, disparar un poco y hacer unos largos. Teniendo en cuenta que Lara Croft robó la imagen de Indy y su razón de ser, es realmente irónico que este juego copie la plantilla de *Tomb Raider* de una manera casi exacta.

Dicho esto, este juego es claramente superior a los múltiples *Tomb Raider* aparecidos gracias, sobre todo, a algunos detalles astutos de programación añadidos

Indy es una versión mejorada de un juego que ya fue bien recibido, lo cual está muy bien. No obstante, aunque se han ocupado del control, hay otros problemas básicos que no han sido resueltos. Pero antes de hablar de ellos, hay que decir que estamos ante un buen juego, excelente por momentos. Simplemente peca de falta de variedad y de demasiada repetición.

ANDANDO CON ARQUEÓLOGOS

Un breve vistazo a lo que puedes esperar de Indy...

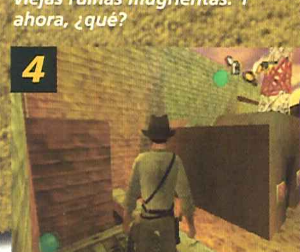


1 Aquí estamos, al principio del nivel 2, en Babilonia. Dejas tu jeep y te ves arrastrado a un valle lleno de viejas ruinas mugrientas. Y ahora, ¿qué?

2 Puedes trepar por una columna y deslizarte hacia la otra pasarela. Tómala, gira en la esquina y...



3 Te encontrarás con un problema. Un edificio cerrado- ¡hay gente dentro!- y no tienes manera de entrar. Complicado, ¿no crees?



4 Pero Indy no se desmoraliza. Utiliza este bloque de madera para alcanzar la parte alta del edificio y poder escuchar a los rusos.

5 Salta desde el edificio e irás a parar directo a un campamento enemigo. ¡Ups! ¿Qué hacemos, correr o disparar?



◁ Triste pero cierto, Indy camina como si tuviera almorranas.

¿Cómo sortear este puente? Nada fácil... ▷

▽ Tampoco faltan los nazis, habituales en sus aventuras.

△ ¿Qué crees que es eso? Nosotros no tenemos ni idea.

▽ Hay un montón de escenas animadas.

◁ No encontrarás una pizca de niebla en todo el cartucho. Toda una proeza...

Aunque es cierto que Indy te hará recorrer todo el mundo en su búsqueda de reliquias, cada nivel consiste, básicamente, en averiguar cómo puedes ir de A a B, lo cual implica trepar, saltar y esquivar obstáculos a diestro y siniestro. Los combates son escasos y, aunque hay un montón de objetos para usar y unas cuantas acciones sensibles al contexto que desvelar (por ejemplo, usar tu látigo para balancearte por un cañón), las cosas que se te piden que hagas tampoco son demasiado variadas. Incluso en los momentos en los que te precipites por algunos rápidos dentro de un neumático o participes de un trayecto en una vagoneta de mina la excitación será más bien escasa. Pero, a pesar de una apariencia aburrida, será un placer explorar los distintos niveles. Desde desiertos a parajes nevados, todos tienen buena pinta y, con un Expansion Pak, los gráficos son nítidos y fabulosos, un lujo para tus ojos.

Indiana Jones and the Infernal Machine es, básicamente, un *Tomb Raider* refinado. Como tal, nunca va a ser tan bueno ni tan convincente como *Zelda*, pero si te estás muriendo de ganas de poner tus manos sobre un juego de acción y aventuras en 3D decente, no te equivocarás con este cartucho. Y seamos sinceros, hasta que llegue *Luigi's Mansion* (o como se llame), no tienes mucho entre lo que elegir...

VEREDICTO **Si buscas un juego de acción y aventuras en 3D decente, no te equivocarás con este cartucho.**

sus más y sus menos

+
- Presentación excelente.
- Sonido soberbio.
- Control mejorado respecto a la versión para PC.
- Retos difíciles.
- Lo más parecido a *Tomb Raider* en N64.

−
- Acabas un poco harto de tanto correr, saltar y empujar bloques de un lado para el otro.
- Puede hacerse repetitivo.
- No tan enfrascante como *Zelda* o *Shadowman*.

Si esto te gusta...

Shadowman
Acclaim
M64/22, 95%
Aventuras en 3D sensacionales, con asesinos en serie y mucho misterio.



8 GRÁFICOS
Nítidos y llenos de color. Además, la iluminación es soberbia.

8 SONIDO
El dominio del sonido por parte de Factor 5 vuelve a quedar patente.

8 TECNOLOGÍA
Un juego para PC comprimido en una cartucho súper pequeño y que funciona fantásticamente bien en la N64.

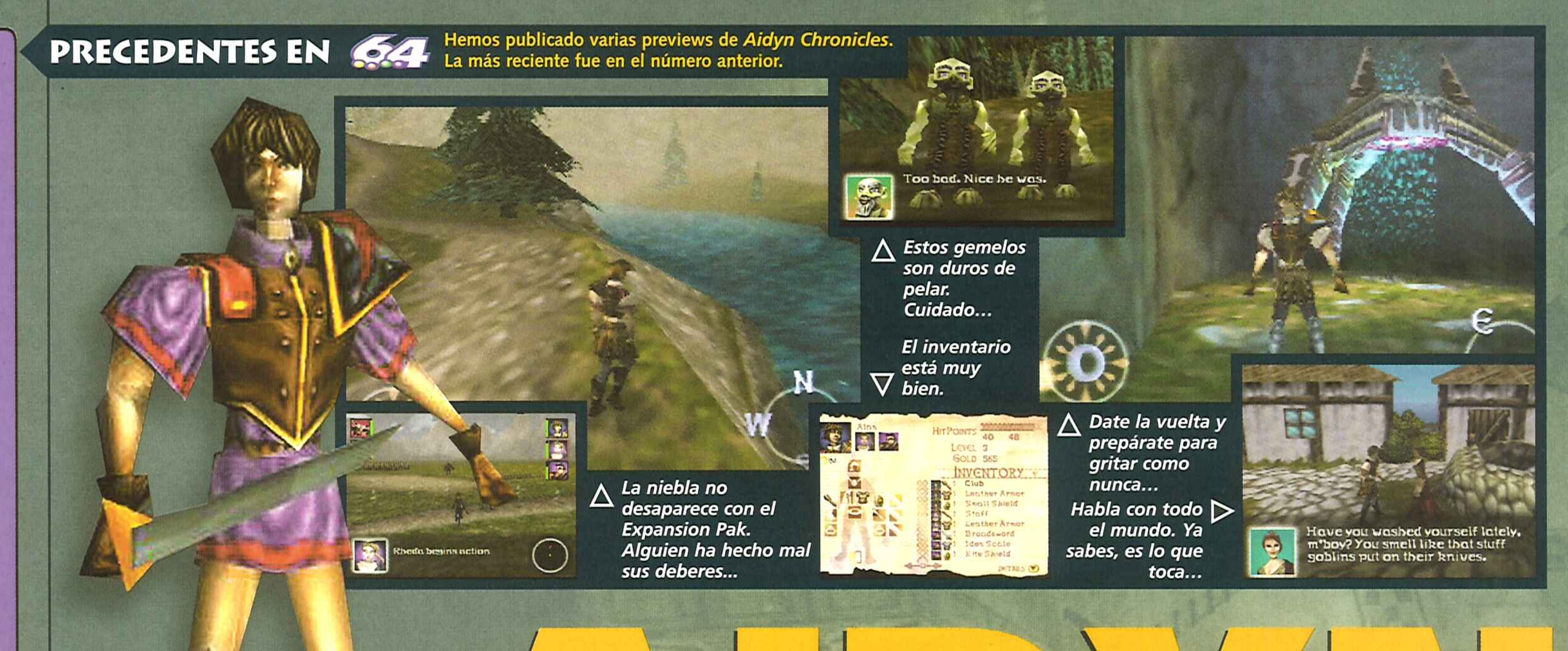
8 DURABILIDAD
Si puedes soportar la repetición de correr, saltar, etc, la mera magnitud del juego te mantendrá entretenido durante un buen rato.

VEREDICTO
Mucho mejor que la versión original para PC. *Indiana Jones* es un magnífico título al estilo de *Tomb Raider*, estropeado sólo por un exceso de repetición y falta de variedad.

84%



PRECEDENTES EN 64 Hemos publicado varias previews de *Aidyn Chronicles*. La más reciente fue en el número anterior.



Estos gemelos son duros de pelar. Cuidado...

El inventario está muy bien.

La niebla no desaparece con el Expansion Pak. Alguien ha hecho mal sus deberes...

Date la vuelta y prepárate para gritar como nunca...

Habla con todo el mundo. Ya sabes, es lo que toca...

AIDYN CHRONIC THE FIRST MAGE

Te gustará, pero no tanto...

LA FICHA

AIDYN CHRONICLES THE FIRST MAGE	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK: 28 Pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✗
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
VERSIÓN: PAL	

TÍPICOS TÓPICOS



Esperamos no tener que luchar con este adefesio. Nos recuerda a la Pantoja antes de maquillarse.

Ha llegado la hora de tocarles las narices a algunos enemigos clásicos de los juegos de rol. Los primeros a los que te enfrentarás serán unos murciélagos enclenques, aunque de tamaño descomunal, para luego pasar a tus viejos amigos los lobos y otros conocidos. Más adelante, cuando las cosas estén un poco más tranquilas, puedes cruzar por un camino plagado de bandidos y duendes, los cuales tienen una pasión bastante especial por las armas con proyectiles envenenados. Y, cómo no, tendrás que superar un combate con una pandilla de minotauros. ¿Qué vendrá después? ¿Un dragón?



TE PRESENTO A...

Tu elección de aliados afectará al juego más de los que te imaginas...







ABRECAN

Este cíclope te resultará muy valioso al principio del juego si quieres sobrevivir, ya que es bastante hábil con las armas. No obstante, recuerda que no es oro todo lo que reluce...

BRENNA

No es que sea un hacha en la lucha, pero su inteligencia acaba resultando impagable. También tiene una relación muy estrecha con el héroe (quizá demasiado), lo cual puede ayudar bastante.

RHEDA

Rheda es una joven bruja que se encarga de enseñarle a Alaron todo lo que ella sabe de magia. Por supuesto, él acabará siendo mejor que ella. Era tan obvio...

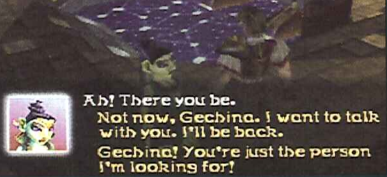
ALARON

O "Alan", como prefiere que le llamen. Este huérfano intenta convertirse en un caballero, pero su camino para conseguirlo estará lleno de problemas personales...

LO QUE TÚ DIGAS

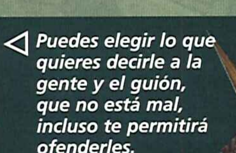
Hay cosas inevitables en la vida, como las enormes parrafadas sin sentido de los personajes que pueblan los RPG. Siguiendo la línea, *Aidyn* está lleno de personajes secundarios muy charlatanes, pero todo lo que Alaron les pregunta es cómo es la vida de un guardia y cosas por el estilo. Con una capacidad de conversación como ésa, Alaron no tiene mucho futuro como presentador de TV...





Puedes elegir lo que quieres decirle a la gente y el guión, que no está mal, incluso te permitirá ofenderles.

Tipos extraños como este espíritu de aquí aparecen de repente y resultan muy enigmáticos.



LES

Qué espera tan larga la de *Aidyn*! A los fans de los juegos de rol se les ha estado cayendo la baba desde hace bastante tiempo esperando esta aventura de espadas y brujería. Ahora ya está disponible, pero (¡tachán!) no en nuestro país. ¿Tendremos que esperar unos meses más, entonces? Negativo. El juego no saldrá a la venta en nuestro país, pero nada te impide hacerte con una versión PAL de importación...

¿Merece la pena hacer el ejercicio de importarlo? Bueno, debes saber que *Aidyn* tiene un montón de facetas fantásticas, pero también es cierto que tiene otros detalles que no acaban de convencer... Tú tomas el rol del enigmático joven advenedizo Alaron, el cual está buscando el remedio para un misterioso veneno del que ha sido víctima, aunque sus aventuras lo conducirán a revelaciones muy interesantes sobre él mismo. Evidentemente, no te vamos a contar más para no estropearte la sorpresa, ya que el apasionante argumento es la principal atracción de *Aidyn* y, muchas veces, la única razón para perseverar en un juego tan lento.

El principal problema de *Aidyn* es, en realidad, un arma de doble filo. El mundo que tú habitas es grande, realmente grandioso. Tan grande que un breve paseo a través de las montañas hasta la siguiente ciudad te llevará una hora. Entonces, por supuesto, tendrás la mala suerte de morir antes de haber guardado todo lo que habías avanzado en un Controller Pak, pero ése ya es otro tema... Su tamaño enorme infunde la sensación de escala épica pero... *Aidyn* te deja tambaleándote y confuso, preguntándote en demasiadas ocasiones hacia dónde debes ir. Al principio del juego, por ejemplo, tienes que darte un voltio por un castillo impresionante, seleccionando aliados y charlando con los habitantes. No obstante, nosotros nos tiramos una eternidad intentando adivinar con quién teníamos que hablar, para luego pasarnos otra eternidad intentando encontrarlos.

Dicho esto, sí es cierto que se lo han currado bastante con los ambientes. Por ejemplo, hay algunas vistas desde lugares elevados bastantes impresionantes. Pero el motor del juego funciona bastante mal cuando miras detenidamente al horizonte y la niebla hace aparición en los escenarios



Tu héroe tiene un diario para recordar qué es lo siguiente que tiene que hacer. La verdad es que acaba siendo muy útil.

Los animales reaccionan con entusiasmo cuando esquivan tus ataques o cuando les hieres.



sus más y sus menos

+
- RPG clásico ubicado en la época medieval.
- ¿Hemos mencionado ya que es enorme?
- Muchas horas de juego.

−
- Muchas horas deambulando. Al final cansa.
- La animación no es muy buena.
- Los hechizos son pobres.

Si esto te gusta...

Hybrid Heaven
Konami
M64/23, 88%
RPG futurista bastante entretenido que fusiona exploración 3D con combates basados en turnos.



5 GRÁFICOS
Bonitos, aunque se ven afectados por una animación bastante pobre y la niebla.

5 SONIDO
Superficial. Todo el mundo grita un poco cuando les golpeas y ya está.

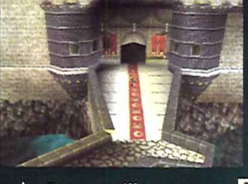
6 TECNOLOGÍA
Una extraña mezcla de ambición e ineptitud. ¿Cómo ha podido pasar esto?

8 DURABILIDAD
Incluso a las chicas les habrá crecido barba cuando lleguen al final.

VEREDICTO
Otro juego que hace que te emociones bastante, presentándose como prometedor, pero que acaba decepcionando cuando lo empiezas a jugar. Es un cliché, pero este juego es sólo para fans de los RPG.







△ Este castillo es bastante bonito y muy enorme.

◁ Afortunadamente, puedes manipular la cámara a tu antojo.

▽ Ésta es la pantalla del mapa. Indispensable. Lo que no entendemos es lo del calendario...



COMO FUNCIONA

Enfrentémonos a esos tipejos.

1 Espiamos a una Tomb Rat desde lejos e intentamos acercarnos sigilosamente, aunque la experiencia nos cuenta que es totalmente inútil...





2 ¿Cómo? ¡Ahora ya son un grupo y estamos bastante lejos! Qué misterioso que es todo...



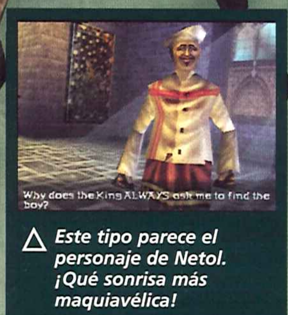
3 Empezamos el largo camino hacia el enemigo. Esos conos blancos tan raros marcan el límite de nuestra área de movimiento. Ahora ya lo sabes.

4 ¡Cómete esa! Abrecan es el mejor a la hora de repartir espadazos a diestro y siniestro.

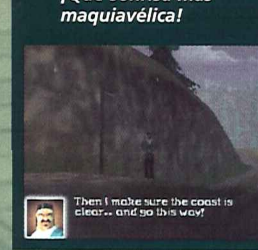
5 La Tomb Rat grita de una manera horrible cuando está a punto de morir, haciendo que se nos ponga la piel de gallina.



6 ¡Ja! Las otras están poniendo pies en polvorosa. No creemos que valga la pena seguirlas. Ha sido una decisión bastante inteligente por su parte, aunque... seguro que te las encuentras más adelante.



△ Este tipo parece el personaje de Netol. ¡Qué sonrisa más maquiavélica!



distantes, lo cual, después de haber disfrutado de los gráficos de *Banjo-Tooie*, deja qué desear.

Por supuesto, te pasarás casi todo el tiempo haciendo cosas como deambular por tierras inexploradas y enfrentándote a enemigos para que, de esta manera, tu brujo pueda pasar de nivel y aprender un nuevo hechizo. Los mecanismos de todo esto son los clásicos, pero esperábamos algo más de espectacularidad lumínica en los hechizos del mago (la mayoría se limitan a un sonidito acompañado de una columna de humo). El sistema de combate, también nos ha dejado perplejos. Cuando lo actives tras haberte acercado sigilosamente a un enemigo por la espalda, te darás cuenta de que tus aliados están dispersos, a kilómetros de distancia de los enemigos. Bastante curioso y también bastante molesto, ya que significa que tendrás que pasarte un par de turnos dando vueltas para saber dónde están.

GRÁFICOS 

En el cartucho hallarás un mundo enorme a tu entera disposición y algunas partes de ese mundo son preciosas

Problemas de jugabilidad como éste afectan bastante a la puntuación final, pero si eres lo bastante empecinado y perseveras con *Aidyn Chronicles*, acabarás obteniendo tu recompensa. Es francamente enorme y tiene un argumento que de seguro te enganchará, si es que logras adaptarte a sus "inconvenientes".

En realidad, nos sentimos un poco culpables criticando a *Aidyn*, ya que realmente le han puesto ganas a la cosa. En el cartucho hallarás un mundo enorme a tu entera disposición y algunas partes de ese mundo son preciosas. Pero con un héroe que corre como si sus piernas fueran palos de Chupa Chups, un combate estrafalario y una continua confusión sobre la orientación que debes tomar, *Aidyn Chronicles* acaba por flaquear... De todas formas, si eres un fan de los RPG y quieres tener uno en tu N64, debes hacerte con él.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



23 Análisis de *Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble* y *Monster Truck Madness.*
24 Análisis de *Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.*
25 *Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.*
26 Análisis de *Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem*… Trucos y guía de *Donkey Kong 64.*
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life*… Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike*. Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan*. Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding*. Guias de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.
31 Análisis de *Perfect Dark*. Guías de *Pokémon Stadium, Res Evil 64, Tony Hawks's Skateboarding* y *Operación Winback.*
32 Análisis de *International Track & Field* y *Pokémon Amarillo*. Guías de *Pokémon Stadium, International Track & Field* y *Zelda Ocarina of Time.*
33 Análisis de *Taz Express, Top Gear Hyperbike, NBA In The Zone, Space Invaders*, Librito especial con trucos para *Perfect Dark.*
34 Análisis de *Pokémon Snap, Perfect Dark GB y Turok 3 para N64 y Game Boy*. Superguía especial de Perfect Dark y trucos de *Pokémon Rojo/Azul.*
35 Análisis de *ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000* y *Duck Dodgers*. Super reportaje especial de la Gamecube y trucos de *Pokémon Snap* y *Perfect Dark.*
36 Análisis de *Mario Tennis, San Francisco Rush 2049* y *Hercules: The Legendary Journeys. Entrevista especial a Miyamoto* y trucos de *Pokémon Snap* y *Mario Party 2.*
37 Análisis de *Legend of Zelda: Majora's Mask, WWF No Mercy, Donald Duck: Quack Attack, Tom & Jerry: Fist of fury* y *Donkey Kong Country*. Trucos de *Turok 3* y *Mario Tennis.*
38 Análisis de *Mickey's Speedway USA, TWINE* y *Midway's Greatest Hits*. Trucos de *Rush 2049, Mario Party 2* y *Mario Tennis.*
39 Reportaje especial de *Banjo-Tooie* y trucos de *Zelda: Majora's Mask, Perfect Dark, The World is Not Enough, Mickey's Speedway USA, Mario Party 2* e *ISS 2000.*
40 Análisis de *Pokémon Puzzle League* y *Power Rangers*. Trucos de *Zelda: Majora's Mask, The World is not Enough* e *ISS 2000.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.. Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑
12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑ 20 ❑
21 ❑ 22 ❑ 23 ❑ 24 ❑ 25 ❑ 26 ❑ 27 ❑ 28 ❑ 29 ❑ 30 ❑
31 ❑ 32 ❑ 33 ❑ 34 ❑ 35 ❑ 36 ❑ 37 ❑ 38 ❑ 39 ❑ 40 ❑

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

PRECEDENTES EN 64 En nuestro número 40 publicamos una Investigación Especial tras nuestra visita al estudio de Factor 5.

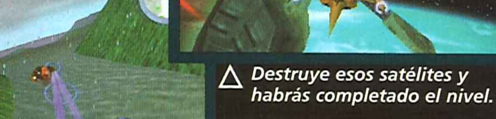


En vuelo rasante, el Speeder pilla una velocidad de miedo.

El Speeder está hecho para las persecuciones.



La nave de Jaba sale en varios niveles.



Destruye esos satélites y habrás completado el nivel.

Dispara torpedos de fotones cuando los láseres fallen.

STAR WARS: BATTLE FOR

Mientras Amidala se pavonea por ahí luciendo peinado

LA FICHA

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
VERSIÓN: PAL	

Ya ha aterrizado el segundo juego inspirado en Star Wars: Episode 1. Y como no podía ser de otro modo, estamos entusiasmados con la idea de un nuevo título basado en esta gran licencia, posiblemente la mejor que existe.

Cierto es que en el currículo de licencias Star Wars aparece un título para N64 poco honroso (que *Shadows of the Empire* dé un paso al frente), pero "lo hecho, hecho está" y estamos dispuestos a pasar por alto ese detalle, ya que tanto *Rogue Squadron* como *Episode 1: Racer* eran títulos de lujo. Dos años después, nos encontramos con otro juego que promete emociones de vértigo y fuego láser a raudales; un magnífico acompañamiento a la conocida banda sonora.

El juego plasma los sucesos que acaecen en el exuberante hogar planetario de Amidala en ausencia de la joven reina, quien está ocupada flirteando con los caballeros Jedi. Lamentablemente, controlarás a personajes desconocidos, creados a propósito para este título. De todas formas, esto es Star Wars y sentimos el mismo cosquilleo en el estómago que cuando volábamos con Luke Skywalker.

La gran pregunta es: ¿será *Naboo* un diamante o una circonita? Sólo hay una manera de averiguarlo...



El N-1 es un avión todoterreno. El mortífero antepasado del X-wing.

El control de la nave en las batallas de órbita baja es una auténtica pesadilla.

LA FUERZA ENEMIGA

Antes de entablar combate con la Federación Comercial, descubre a qué te enfrentas exactamente. Echa una ojeada a este recuadro para ver los peligros que te aguardan.



ANDROIDES DE A PIE

Estos irritantes ejemplares salen de Episodio 1. Son tiradores natos. En muchas ocasiones perderás el tiempo intentando que uno de ellos muera, porque acertarles es muy complicado.



DROIDEKAS

Disponen de escudos protectores, dan volteretas para esquivar tus ataques y disparan armas de doble cañón muy rápidas. Si ves uno, lo más probable es que venga acompañado de unos cuantos camaradas.



CAZAS ANDROIDES

Un extraño caso. A veces, sólo sucumben a una terrible carga; otras, se precipitan al suelo de buenas a primeras. De una forma u otra, atacan en gran número y llevan armamento pesado a bordo. No te fíes.



AATs

Te enfrentarás a un montón de ellos en las batallas con la Federación. Se mueven despacio y tienen un buen blindaje. Ponte detrás de ellos lo antes posible para evitar que te vuelen en pedazos.



PIRATAS

En tus exploraciones te encontrarás con algunos oportunistas que lo único que buscan es sacar tajada de la ocupación de la Federación. No permitas que esos malvados se salgan con la suya.



AVANZADAS DE ÓRBITA BAJA

Muy duras, pero por las razones equivocadas. Tendrás que ir armado hasta los dientes con minas y torretas láser de doble cañón. Sólo intentar aproximarte a las avanzadas ya será un infierno, debido al control de las naves en el espacio.



LUTO EN LA GALAXIA

Si esperabas irte de juerga con tres amigos por el universo Star Wars, te vas a quedar con las ganas. Siguiendo la estela de *Rogue Squadron*, Factor 5 ha decidido no incluir un multijugador en *Naboo*. No alcanzamos a comprender el porqué. Parece que *Lylat Wars* llevará la voz cantante hasta el final de los días de la N64 en este terreno. ¡Qué se le va a hacer!

NABOO

o, tú tendrás que salvar el planeta.

△ Aumenta ese insignificante número 8 con algunos derribos.



◁ *El majestuoso bombardero de la Flota Rebelde en pleno ataque.*

Los claustrofóbicos callejones de Theed invitan al tiroteo desenfrenado. ▷



△ *Borvo acaba siendo una lata. Lástima que no puedas eliminarle al principio.*







ADEMÁS...
Por si no bastara con derrotar a todo lo que aparece en el juego, Factor 5 ha añadido montones de extras a la jugabilidad, desde niveles de bonus a un excelente modo galería. Además, ha incluido tal cantidad de trucos que sería imposible mencionarlos todos. Vas a necesitar mucho tiempo. ¡Que la suerte te acompañe!



◁ La motonave es muy efectiva contra los androides.

Una misión complicada. No cambies la nave espacial de caza por nada del mundo. ▷

△ Toda precaución es poca en los callejones.

Una vez más, el Gian Speeder arruina los planes de la Federación. ▽

El Gian Speeder no tiene rival. ▷

MISIÓN PIADOSA

Los últimos niveles de *Naboo* son enormes y necesitarás cambiar de vehículo espacial en varias ocasiones.

***1** En Liberación del Campo 4 tendrás que rescatar a tus conciudadanos. Pero antes, súbete a bordo del N-1 para defender a los granjeros de los cazas de la Federación Comercial. Luego, continúa con el objetivo principal...*



***4** Destruye el generador de energía, entra en el barracón, libera a los prisioneros y protégeles hasta llegar a los Speeder...*

***5** El ambiente se caldea. Localiza el Gian Speeder y utiliza su increíble potencia de fuego...*

***2** Anula las torretas del hangar y el apoyo aéreo. Una vez hayas acabado, ponte a robar...*



***3** Pilla la motonave y sigue al convoy de la prisión. Escóndete detrás de los vehículos para eludir el blindaje de energía.*



***6** Elimina los tanques y blindajes que bloquean la salida. Ahora ya puedes guiar a los esclavos hacia la libertad.*

La introducción parece muy prometedora. La música suena de maravilla. Las pantallas de menú son espléndidas y las explicaciones de cada escenario muy detalladas. Así, pues, la perspectiva de otro juego de marcado sabor Star Wars es más halagüeña que nunca. Hasta que empiezas a jugar.

No nos malinterpretes. No estamos a punto de poner a *Battle for Naboo* por los suelos. Pero cuando errores de jugabilidad básicos se suceden en un título que lo único que necesitaba para convertirse en un auténtico clásico era mejorar levemente la fórmula original de *Rogue Squadron*, la decepción es lógica.

Caminar por las calles de Theed es divertido, ya que el nivel está bien diseñado y se ejecuta a una velocidad impresionante; en cambio, recorrer las verdes praderas de Naboo es un suplicio. A diferencia de los vehículos y enemigos de *Rogue Squadron*, los pocos objetos móviles de *Naboo* son diminutos y están mal definidos, como es el caso de los androides de a pie. En consecuencia, apuntar es una lata, especialmente en una tele pequeña.

De hecho, este problema se repite en varias áreas de *Naboo*; no se puede actuar por instinto, porque el pilotaje de las naves y las dinámicas de vuelo fallan. El ejemplo más extremo lo tenemos en las batallas de órbita baja. En el vacío del espacio, la misión es una prueba de paciencia más que otra cosa.

DOS MILLONES DE AÑOS LUZ POR SEGUNDO

Si en algo se diferencia Naboo de su predecesor es en la amplia gama de vehículos, aptos para todo tipo de batallas: aérea, terrestre e incluso marítima. Aquí tienes los modelos más mortíferos.

HEAVY STAP



La motonave. Pequeña, veloz y perfecta para las misiones de camuflaje. También sirve para efectuar operaciones de "limpieza" rápidas, que requieren precisión y un mínimo de bajas civiles, contra posiciones poco vigiladas.

NABOO STARFIGHTER




Este avión de caza es el orgullo de la Flota Rebelde. Es raudo, ligero y muy potente, ya que dispara dos láseres de repetición a la vez. Derriba tanto objetivos aéreos como terrestres con relativa facilidad.

GIAN SPEEDER




Ideal en las batallas de superficie. Va equipado con dos láseres normales que disparan una carga mucho más potente si se activa el fuego secundario. Lleva munición infinita para esa segunda función. Rechaza las imitaciones.

FEDERATION GUNBOAT




Robada a la Federación Comercial, esta cañonera tiene una potencia de fuego mucho mejor de lo que te imaginas: combina artillería pesada con los láseres más potentes del juego. Una fiera marina.

NABOO BOMBER



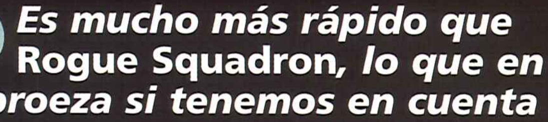

La versión bombardero de nuestro admirado N-1 puede que sea lenta, pero es una nave grácil y fácil de pilotar. Los dobles láseres no son rápidos, pero la carga explosiva puede resultar devastadora en manos expertas.

POLICE CRUISER



El vehículo de las fuerzas de seguridad de Naboo. Un crucero poco blindado pero tan extremadamente ligero que te permite eludir el fuego enemigo como si nada. Perfecto para los ataques relámpago y las labores de reconocimiento.

Intentar inclinar el avión con el propósito de perseguir al enemigo ocasiona todo tipo de dificultades. A menudo, no puedes desplazarte a la posición que quieres porque barreras invisibles entorpecen la marcha cuando no provocan la muerte. El radar es también un problema, pues sólo abarca dos dimensiones. Los enemigos situados por arriba y debajo de tu posición sólo se pueden localizar buscándolos en el campo de visión. ¡Un tostón!



GRÁFICOS ***Es mucho más rápido que Rogue Squadron, lo que en sí ya es una proeza si tenemos en cuenta lo detalladas que son las localizaciones.***

Semejantes fallos no se deben dejar pasar. Un buen testeador de juegos tendría que haberlos identificado y haberlos marcado como importantes. Obviamente, eso no ocurrió. No obstante, y a pesar de esos defectos, *Battle for Naboo* no es un desastre. Tras la decepción inicial por no estar a la altura de nuestras expectativas, el juego empieza a redimirse, si bien lentamente.

Para empezar, es mucho más rápido que su predecesor, lo que en sí ya es una proeza si tenemos en cuenta lo detalladas que son las localizaciones. Los mapas son expansivos y, en los últimos niveles, atravesarás una gran extensión de terreno. Es verdad que éste es un juego poco "poblado", pero como tampoco es fácil que digamos, te alegrarás de que los desarrolladores no hayan incluido más enemigos o edificios contra los que chocar.

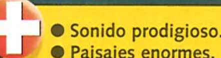
Los elevados cañones, los paisajes ondulados y las cadenas montañosas añaden variedad al título. Lo mismo se puede decir del gran número de vehículos. Cada nave tiene unas características apropiadas a los objetivos de las misiones que deberás cumplir: la cañonera de la Federación es pesada, pero muy potente, mientras que el avión de caza rebelde es ligero y elegante. En algunos niveles, incluso, pilotarás más de una nave. En una misión en concreto tendrás que utilizar la cañonera para proteger a una flotilla mercante y eliminar el túnel de acceso al área antes de subirte a un crucero policial y escoltar un convoy que se dirige a las ruinas antiguas.

Cuando acabes los niveles, habrás viajado ni se sabe cuántos kilómetros y habrás luchado en un montón de feroces batallas. Esta profundidad de escenario es lo que hace decantar la balanza de *Naboo* hacia el lado positivo. La perseverancia te será recompensada, pues el intrincado diseño de cada misión y, en última instancia, el argumento mismo terminan por hacer del juego una experiencia absorbente. La emoción se palpa mientras vuelas por el paisaje destruyendo las naves de los contrabandistas, rescatando prisioneros ciudadanos de *Naboo* o implicándote en ataques aéreos contra oleadas de cazas androides de la Federación. Por suerte, ésta no es una experiencia efímera. El juego es inmenso y tendrás que invertir mucho tiempo y esfuerzo para obtener todas las medallas de oro.

Por lo tanto, tan pronto como notes los defectos de Naboo ya te habrás olvidado de ellos, porque te darás cuenta de que ésta es una divertida incursión en el universo Star Wars. *Battle for Naboo* es una compra que merece la pena (aunque sea de importación). Los instantes sensacionales compensan con creces los momentos deficientes.



Una vista fantástica. Qué lástima que estés más perdido que un pulpo en un garaje.



sus más y sus menos

+
- Sonido prodigioso.
- Paisajes enormes.
- Variado y absorbente.
- Magnífico diseño de las misiones.
- Es Star Wars.

−
- Dinámicas de vuelo pobres.
- Poco "poblado" en algunas partes.
- Muy complicado.
- Batallas espaciales flojas.

Si esto te gusta...

Rogue Squadron
Nintendo
M64/20, 94%
Pilota los clásicos aviones de caza estelares en esta aventura de Star Wars para N64.



8 GRÁFICOS
Se mueven a una velocidad vertiginosa y cuentan con deliciosas texturas y efectos climatológicos. La niebla de *Rogue Squadron* se ha desvanecido.

10 SONIDO
Como cabía esperar de Factor 5, es fantástico de principio a fin. Incluye extensos diálogos y música genial.

7 TECNOLOGÍA
En general aceptable, con algunas demostraciones del verdadero potencial de la N64. No hay ralentización.

8 DURABILIDAD
Obtener todas las medallas te llevará mucho tiempo. Pero en cuanto las tengas, querrás repetir.

VEREDICTO
Ameno, aunque con algunos arreglillos más *Naboo* podría haber sido la repera. Los coleccionistas de la serie Star Wars no pueden perdérselo.

83%

PRECEDENTES EN 64

Seguimos la pista a este juego en nuestro número 38.



El loro se va de la lengua y te chiva la solución del único puzzle de Scooby Doo.

Los personajes con los que te cruzas te sueltan una parrafada y luego se largan.

Fred dejará de sonreír muy pronto.

Éste no es el Scooby Doo que conocemos.

La sección en la que preparas un sándwich. Está más pasada de moda que las katiuscas, pero para un ratito...

SCOOBY DOO! CLASSIC CREEP CAPERS

¿Dónde ha ido a parar la magia de la serie?

Imagínate las posibilidades de un videojuego basado en Scooby Doo. Intrigas detectivescas, alocadas persecuciones, trampas complejas y horas de diversión. Ahora compara ese sueño con la versión final que los desarrolladores, Terra Glyph, nos han brindado: cuatro niveles soporíferos. Es para ponerse a llorar.

Scooby Doo pretendía ser una versión en dibujos animados de *Resident Evil 2*. Y la idea era genial, pero los programadores del juego, ya sea por pereza o torpeza, lo han echado todo a perder. *Scooby Doo* está inundado de fallos de diseño imperdonables: desde la primera vez que las casi irreconocibles siluetas de Shaggy y Scooby se tambalean por la pantalla a la centésima vez que te desorientas por culpa de una cámara que no se queda quieta. Un sentimiento de rabia te recorrerá el cuerpo de los pies a la cabeza.

Peor que esos defectos técnicos, sin embargo, es el hecho de que *Scooby Doo* carece totalmente de jugabilidad. ¿Qué emoción puede haber en entrar en una habitación vacía y dar vueltas hasta encontrar un pequeño objeto brillante? Pues en eso, precisamente, consiste el 90% del juego. De vez en cuando, se desvía de ese aburrido patrón. En esas ocasiones, te disfrazas para despistar al perseguidor o huyes del hombre de las nieves por una pista de eslalon mal construida. Pero durante el resto del juego, los programadores se han mantenido fieles a la tónica general del juego: pésimo diseño y tedio anestesiante. En cuanto a los sustos, la visión de un hombre de las nieves casi inanimado agitando los brazos por una ventana provoca más risa que miedo.

Los adultos aún pueden intentar justificar los fallos de Scooby bajo la convicción de que se trata de un "juego para niños". Pero a los niños no se les engaña tan fácilmente, acostumbrados como están a la calidad de los productos Nintendo. En resumidas cuentas, *Scooby Doo* es un juego muy rudimentario.

LA FICHA

SCOOBY DOO! CLASSIC CREEP CAPERS

DE:	THQ
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	3 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✗
TRANSFER PAK:	✗

DISPONIBLE: Sí

VERSIÓN: PAL

A LA FUGA



Contra todo pronóstico, las persecuciones en Scooby Doo no logran transmitir la emoción que tenían en la serie. A la segunda persecución ya estarás echando chispas porque, por culpa de los controles para girar y correr y de los agitados ángulos de cámara, es casi imposible escapar del caballero Negro o del Monstruo de las nieves. El tercer nivel es absolutamente ridículo, pues tienes que recorrer una playa entera (unas quince pantallas) sin tener ni idea de qué dirección es la mejor, mientras Tiki Man te va pisando los talones. Si paras, ni que sea para tomar aliento, perderás una cuarta parte de tu salud ¡De lo más exasperante!

sus más y sus menos

+
- Los personajes de la serie Scooby Doo.

−
- Cambios de cámara desorientadores.
- "Puzzles" insustanciales.
- Entornos poco dinámicos.
- Le falta la emoción de los dibujos animados.

Si esto te gusta...

Resident Evil 2
Capcom
M64/26, 95%
Los maestros del terror de ultratumba te hacen pasar miedo de verdad.



4 GRÁFICOS
Parece como si un niño de dos años hubiera dibujado a Shaggy y el resto de la pandilla.

5 SONIDO
Silencio sepulcral, excepto cuando Scooby lanza su conocido grito de guerra.

2 TECNOLOGÍA
Queda perfectamente resumida en la cómica y primitiva sección de la pista de eslalon.

2 DURABILIDAD
Arrojarás la toalla a los veinte minutos (cuando quedaba hora y media de juego, más o menos).

VEREDICTO
Mediocre. Terra Glyph, sus desarrolladores, han intentado colarnos un juego hecho a toda prisa y mal. Pero a nosotros no nos la pegan...



PRECEDENTES EN 64 Visitamos EuroReptarlandia en el número 37.



Una de las partidas más amenas es un juego de puntería.

Kimi es la de la izquierda. Pero tanto da el personaje que controles.

Ese monigote grandote debe de ser Reptar. ¡Imponente!

ORO Y GRANA

Aparte de entretenerte con los minijuegos, también puedes ir recogiendo las fichas rojas que hay esparcidas por el parque temático y que parecen bolsas de patatas. "¿Para qué?", te preguntarás. Lleva una cantidad sustancial a la tienda y podrás hacerte una buena provisión de ítems. No sirven para nada, pero te mantienen ocupado durante un buen rato.



Ah, una ficha roja. Las restantes están mejor escondidas.

Con las fichas, compra una rana para dársela a otro personaje.

sus más y sus menos

+
- Personajes monísimos.
- Simple pero entretenido.
- Bastante bonito.

−
- No hay suficientes minijuegos.
- Dirigido a preadolescentes.
- Multijugador por turnos.

RUGRATS IN PARIS

Enanos parlanchines en la ciudad de la cigüeña.

Disfrutan como enanos jugando a los bolos.

¡Venga, dale! ¡Ahora! Este trozo nos encanta.

Esta famosa serie de televisión cuenta con un número de seguidores importante en nuestro país y ya ha protagonizado un título para N64. Sin embargo, parece que los distribuidores no consideran que esta nueva incursión videojueguil en pañales sea muy fructífera, pues nadie lo lanzará por aquí. Lo fastidiante es que el juego no está tan mal. Por suerte para ti, si estás interesado en este cartucho, existe la versión PAL.

El juego consiste en una serie de minijuegos simplones, pero con encanto. Los protagonistas siguen siendo la panda de mocosos formada por Lil, Phil y la pícara Angélica entre otros, que esta vez se amplía con un personaje nuevo llamado Kimi.

En cuanto al argumento, Reptar, la mascota de la panda, se ha vuelto loco, por lo que tendrás que recoger fichas doradas en cantidad suficiente para comprar el Cibercasco de Reptar, el cual hará entrar en razón al chiflado muñeco de juguete. Para obtener las susodichas fichas no tendrás que comerte toda la papilla, sino superar minijuegos tales como "Dale la vuelta a las galletas" y "Autos de choque". Éstos varían del simple e interesante "Apalea al ninja" al terriblemente tedioso "Empieza la melodía", en el que, sin dejar de silbar, exploras algunas cuevas en un tiempo limitado y te topas con una serie de extrañas criaturas. El contenido es un poco dispar, pero hay para entretener a pequeños y grandes.

El modo multijugador funciona por turnos, a pesar de que se necesiten cuatro mandos. Ello resta diversión a partidas como "Autos de choque", la cual podría haber llegado a ser una batalla a lo *Mario Kart* de escala reducida. Otro punto problemático es el sistema de control. En vez de disfrutar de un estilo de juego tipo *Zelda*, tienes que girarte muuuy despacio para cambiar de dirección. En la exploración normal y en minijuegos como el basado en el golf, el control es más pesado y lento aún.

En el saco ha cabido de todo, pues. En definitiva, este juego está dirigido al grupo de jugadores más jóvenes. Una pena, porque Rugrats tiene más atractivo del que en este caso se le reconoce. Pero si tu hermano pequeño (y tú mismo) sois fans de Chuckie y compañía, hazte con una copia de importación de este título y amasa una colección de fichas rojas y doradas.

LA FICHA

RUGRATS IN PARIS:

DE:	THQ
TAMAÑO	96Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 1 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✗
TRANSFER PAK:	✗

DISPONIBLE: Sí

VERSIÓN: PAL



No entendemos el porqué del multijugador por turnos.

Si matar ninjas fuese tan sencillo, se acabarían las películas del género.

Chuckie Chan. No está mal, pero sólo los más peques querrán repetir.

Si esto te gusta...

Rugrats Treasure Hunt
Proein
M64/23, 69%
Los chiquillos protagonizan una serie de minijuegos. No es tan bueno como *In Paris*.



6 GRÁFICOS
En consonancia con los dibujos animados: bonitos, pero planos.

7 SONIDO
Los personajes son como cotorras. Los actores que les han puesto voz tienen un talento increíble.

6 TECNOLOGÍA
No apura la capacidad de la N64 al máximo, pero no está mal.

5 DURABILIDAD
Explorarlo lleva su rato, pero debería haber más minijuegos.

VEREDICTO
Una especie de *Mario Party*, pero con una perspectiva en tercera persona y muchos menos minijuegos. El revoltoso de tu hermano no te dará la lata durante unas horas.





CÓMO... acabar de nuevo con Gruntilda en BANJO-

Rare nos presenta de nuevo un reto de lo más complicado. Suerte que hemos pensado en ti y hemos construido una guía de lo más completa...

LO QUE DIJIMOS

Analizamos *Banjo-Tooie* en el número 42 y llegamos a la siguiente conclusión:

64 STAR GAME

"Bastante ameno, pero le falta el toque ingenioso que impregna los juegos de los creadores de Twycross. La primera entrega fue más sorprendente en su día.

85%

Rare, con permiso de Nintendo, es la creadora número uno de juegos para N64, y *Banjo-Tooie* es una pieza excelente dentro del extenso catálogo de grandes joyas de Rare. A partir del punto en que finalizó la primera aventura del oso y el pájaro, tendrás que prepararte para hacer frente a los niveles más grandes y extensos que se han visto jamás en un cartucho de la N64. En pocas palabras, *Banjo-Tooie* es excepcional, y está repleto de objetos que debes recoger, rivales que batir, y enemigos que aporrear. Lo malo es que, precisamente por causa de su enorme envergadura, en más de una ocasión te vas a quedar atascado.

Puedes aprovechar esta guía según tus necesidades. ¿No sabes dónde se esconde el décimo Jiggy de un nivel en particular? ¿No hay manera de dar con las páginas de Cheato? Pues sumérgete en los índices especiales que te ofrecemos en nuestra guía (estos índices aparecerán publicados el mes que viene) y podrás resolver tus dudas. Sin embargo, tal vez lo que pretendes es que te guiemos de cabo a rabo. Nosotros estaremos encantados. Lo único que debes hacer es seguir nuestra guía paso a paso y al final Gruntilda se rendirá a tus pies.

La elección corre de tu cuenta. Sin embargo, para sacar el máximo partido a la inversión que has realizado para comprarte el juego, te recomendamos que primero intentes pasarte el juego tú solito. Si te quedas atascado (algo que le pasa a todo el mundo tarde o temprano) en algún punto, quizá es el momento de leer nuestra guía. Y, por supuesto, no estaríamos ante un juego de Rare si no incluyera algunos secretos especiales extra. Tranquilos, porque también en ese apartado os ofrecemos una surtida lista.

Así pues, atrapa al pájaro, mételo en la mochila y prepara tus cinco sentidos, porque la aventura está a punto de comenzar...

CONSEJOS GENERALES

Banjo y Kazooie son más versátiles que nunca pero, en muchas ocasiones, sus capacidades se ven limitadas por culpa de la inmensidad de los niveles o la excesiva complicación de los puzzles, y ambos problemas te obligarán a desandar lo andado en más de una ocasión. A veces, el salto entre niveles es brutal: por ejemplo, quizá veas un jiggy en un nivel, pero no te quedará más remedio que dar con un camino secreto cuyo inicio se encuentra en otro nivel si quieres alcanzarlo.

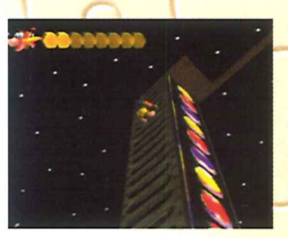
Para que todo se suceda como en una balsa de aceite, te ofrecemos algunos trucos generales y algunos consejos para que saques todo el provecho posible a nuestra guía.



● Cuando corras, emplea siempre el Talón Trote. Aparte de reducir el tiempo invertido entre dos puntos, te permite esquivar a los enemigos con mayor facilidad, saltar mucho más lejos de lo normal y sortear sin demasiado esfuerzo las pendientes más pronunciadas por las que podrías llegar a resbalar. Si te decides por el Talón Trote como forma de avance estándar, no tendrás que cambiar cada vez que lo necesites para acceder a zonas nuevas.

● En cuanto a los saltos, te aconsejamos también que utilices siempre el Flap Flip, aún cuando debas encaramarte a las cornisas más accesibles. El Flap Flip proporciona al dúo ese poco de altura extra necesaria en algunos saltos. Aunque no resulte esencial, en más de una ocasión será la solución a un problema que tengas delante de las narices. Por ejemplo, ¿cómo, si no, piensas hacerte con la Clave de Sol que hay en la casa del Jinjo rojo?





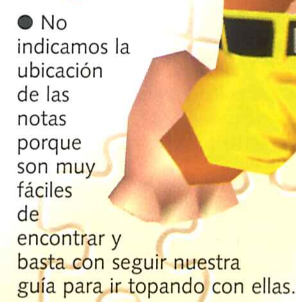
● Seguro que ya has oído hablar de los Glowbos. Gracias a ellos, Mumbo y Humba Wumba pueden hacer magia. Quizá te sorprenda que no hablemos de ellos en la guía (excepto en el primer nivel para suavizar un tanto la entrada). ¿Por qué? Pues porque está chupado encontrarlos. Rare ha decidido colocar todos los Glowbos al lado de las moradas de Mumbo y Humba Wumba. Si no los encuentras, busca por los alrededores. La única excepción la tenemos en Nube Cucolandia, ya que aquí los Glowbos se encuentran en los estanques de agua que hay alrededor de la cabaña. ¡Pero tampoco es tan difícil!

-TOOIE



● Aunque en la guía te conducimos paso a paso por todos los niveles, vale la pena que te des una vuela por tu cuenta en los niveles nada más entrar, para irte acostumbrando.

● La guía no te dice dónde están todas y cada una de las plataformas teletransportadoras, pero si sigues nuestros consejo y exploras un poco por tu cuenta, las encontrarás todas. Pocas veces están escondidas, pero si el acceso a alguna es particularmente complicado, la señalaremos en nuestra guía. Activa siempre una plataforma teletransportadora en cuanto la veas: para ello sólo tienes que pasar corriendo por encima. Si no lo haces, el juego se hará interminable.



● No indicamos la ubicación de las notas porque son muy fáciles de encontrar y basta con seguir nuestra guía para ir topando con ellas.

● Cada parte de un nivel tiene un nombre. Por ejemplo, en el primer nivel, Templo Maya, hay una zona llamada Bosquecillo de la Serpiente Jade. Deberías recordar estos nombres, ya que la guía sólo explica cada una de las rutas una sola vez.



● Cuando en la guía nombremos a Banjo, por motivos de brevedad, estaremos haciendo referencia a la pareja Banjo y Kazooie. Por ejemplo, cuando pases de ocupar el cuerpo de Mumbo y te reincorpores en el de Banjo y Kazooie, diremos "vuelve a cambiarte por Banjo". Cuando Banjo deba actuar en solitario también lo dejaremos bien claro. Tranquilo, que no te confundirás en ningún momento.

QUE EMPIEZE LA AVENTURA

1 *Encontrarás a Klungo, el primer subjefe, en el túnel de Montaña Espiral, pero no te costará mucho derrotarlo. Te encontrarás con el tipo verde tres veces a lo largo del juego con una versión decidida de forma aleatoria. Sus tres formas se dividen en un Klungo "auténtico" y dos "falsos": uno mutado en gigante y otro que desaparece durante unos instantes. Mientas se metamorfosea estará protegido por una burbuja; debes esquivarla a toda costa y esperar a que salga. Los tres Klungos son fáciles de derrotar; tan sólo hace falta rodar en su contra y, en caso de que se desvanezca, no quitarle el ojo de encima y machacarlo con un huevo.*



2 *Saldrás por Isla de las Brujas (Aldea Jinjo). Entra en uno de los hogares de los Jinjo para que la historia continúe y luego sube la colina que conduce al Rey Jingaling, que te regalará tu primer jiggy.*

3 *Tras la breve animación, te quedarás de cara a un pequeño túnel, que es la casa de Bottle. Entra y, cuando hayas cruzado la primera sala, dirígete a la izquierda para recoger los vasos de Amaze-O-Gaze, sal de ahí y avanza en línea recta para llegar a Isla de las Brujas (Claro del Bosque).*



4 *Visita a Jiggywiggy y completa su primer desafío para acceder al primer nivel propiamente dicho, Templo Maya. Debes completar primero los desafíos importantes para abrir las puertas que conducen a los niveles nuevos, así que procura volver a ver a Jiggywiggy.*

ISLA DE LAS BRUJAS

En la isla de las brujas tendrás que echar mano de la Garra enganche. Para entrar en el nivel, desplázate con las manos por la cornisa alta de Isla de las Brujas (Claro del Bosque), a la derecha de la entrada al Templo Maya.

Meseta

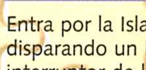
1 *Cuando estés en la Meseta, verás un silo de Jamjars en el que conseguirás la habilidad de los Huevos de Fuego, necesaria para acceder a la siguiente área de la Isla de las Brujas.*

2 *Encontrarás a Honey B en la colmena gigante. Vuelve a este punto cuando hayas recogido el número necesario de Panales Vacíos, ya que te los cambiará por una unidad extra de energía (que extenderá tu barra de energía).*

△ *Los Robot-Kazooie van de perlas.*

Pinar

Entra por la Isla de las Brujas (Meseta) disparando un Huevo de Fuego al interruptor de llama que hay sobre el túnel. Entra.



1 *Busca a Jamjars en la zona de arena para aprender el funcionamiento de los Huevos Granada. Son los huevos más útiles, ya que lo matan casi todo. Producen un efecto de dispersión, por lo que no hace falta tener mucha puntería, y también van de perlas para acceder a zonas nuevas. Por ejemplo, vuela las puertas del Área 51 de Brujemundo.*



2 *Humba está en la esquina, y te explicará cosa de los Mega-Glowbo (ver la sección de Secretos –que publicaremos el mes que viene- para recabar más datos).*

△ *La colección de animales es muy completa en B-T.*



◁ *Visita a Mumbo Jumbo para poder controlarlo.*

Acantilado

Entra usando las Plataformas de Desdoblamiento de Isla de las Brujas (Meseta). Coloca al pájaro y al oso sobre los interruptores para abrir la puerta y entra.

1 *Avanza y verás a Jamjars, que te enseñará a utilizar los Huevos Helados. Son más contundentes que los huevos normales y van muy bien para enfriar el ambiente (claro está). También puedes derretir objetos helados.*



2 *Detrás del silo de Huevos Helados de Jamjars verás una línea desdibujada en el escenario. Conduce a una plataforma en la que hay un interruptor de Tren: ejecuta un Garra Enganche para llegar al interruptor y abrir el acceso a la Estación de Tren.*

Tierras Yermas

Para acceder a esta zona, zambúllete en el agua de la Isla de las Brujas (Pinar) y utiliza los Talones Torpedo sobre el icono de Kazooie. Vence a Klungo y continúa con tu avance.

1 *A la derecha tienes a Jamjars con la excelente habilidad de los Huevos de Robo-Kazooie, que te permite controlar a un pequeño robot Kazooie durante veinte segundos. Aparte de poder colarse por los agujeros pequeños, puedes catapultar Huevos Kazooie a las cornisas más altas para recoger Jinjos y cosas por el estilo.*

Ciénaga

Para acceder a la ciénaga deberás seguir las pistas de Isla de las Brujas (Tierras Yermas) y encontrar las Botas Elásticas que tienes a tu derecha. Utilízalas para saltar dentro de la cueva a la que conducen las pistas. En esta zona no puedes recoger nada.

JINJOS

- En la cueva que queda a la izquierda del Templo de Jiggywiggy, en Claro del Bosque.
- Ejecuta un Picado Taladro sobre la roca de la Meseta.
- Ejecuta el movimiento Talones Torpedo sobre el icono de Kazooie en el estanque de Montaña Espiral.
- En la cornisa más alta que hay a la izquierda de la entrada a las Tierras Yermas.
- Utiliza la Botas Trepadoras para subir por las huellas que hay al lado del silo en lo alto del Acantilado para alcanzar al Jinjo que hay arriba. Las botas están detrás de la entrada a Picos Fuegohelados.

TEMPLO MAYA

1 En cuanto entres en el Templo Maya por primera vez, mira a la izquierda mientras avanzas por el nivel. Encontrarás a Jamjars en un hueco y te enseñará la habilidad Huevo Mirilla, una técnica que te permite apuntar en primera persona. Ideal para no fallar ni un solo disparo con los huevos.



2 Dirígete a la Calavera de Mumbo y dale el Glowbo (preciosa criaturita rosa) que hay en la entrada de esta casa calavérica. En el pellejo de Mumbo, corre hacia la estatua dorada en la que se ve cómo su cabeza sobresale del suelo, al lado de la entrada al nivel. Sube a la plataforma de Mumbo e invoca (pulsa B) al Goliath Dorado. A continuación, avanza hasta las puertas gigantes que hay al fondo y ábrelas. Estás en el Bosquecillo de la Serpiente Jade.

3 Entra y dirígete a la izquierda para dar con un jiggy. A continuación, embutido en la piel de Goliath Dorado, sube hasta el grupo superior de puertas gigantes y abre un agujero en ellas para que Banjo pueda entrar más tarde en el Complejo de la Prisión. También puedes destruir la roca que hay al lado de la entrada al nivel si la pateas. Debajo tienes una plataforma de Vuelo.

4 Vuelve al pellejo de Banjo y entra en el Bosquecillo de la Serpiente Jade: verás a Jamjars justo delante de ti. Te enseñará la habilidad Garra Enganche, que te permite colgarte de las cornisas. Sólo podrás acceder a algunas zonas si te arrastras con los dedos por una fina cornisa.



5 A continuación, avanza por el camino de la derecha y sube la escalera de la izquierda. Sube arriba del todo del edificio y avanza de puntillas hasta Slumber, la serpiente dormida, y róbale el jiggy. Pero ten mucho cuidado, porque si Slumber se despierta, no te va a quedar más remedio que empezar de nuevo desde el principio.

6 Sal de la zona de Slumber y sube la escalera que conduce al bazar de Wumba. Asumirá el papel de Mumbo en el primer juego y te transformará en otras criaturas. Encontrarás un Glowbo detrás de su cueva: dáselo y zambúllete en el estanque para transformarte en Banjo de Piedra.

7 Con Banjo de Piedra, dirígete al Estadio de Fútbol que hay frente al Goliath Dorado y apúntate al torneo de fútbol. Deberás pasar de los cuartos de final a la final. El juego cada vez es más difícil, ya que el balón va un poco a su bola. Gana los tres partidos y conseguirás un jiggy.

8 Regresa al pellejo de Banjo y entra en el agujero de la puerta del Complejo de la Prisión. Zambúllete en la piscina de agua y trepa hasta las cornisas que hay al otro lado. Una vez arriba, emplea la habilidad Garra Enganche para deslizarte hacia la izquierda y hacerte con las Botas de Vadeo que hay en el extremo. A continuación, cruza las arenas movedizas a la carrera y conseguirás un jiggy.

9 En una cornisa que hay a la izquierda de la base del Templo de Apuntzan (el templo más alto) hay un silo de Jamjars. El encantador cuatro ojos te enseñará la habilidad Arma Alada. Ahora sube a lo alto del Templo de Apuntzan.

10 Una vez en lo alto, cerca de la puerta de entrada, rodea por la parte de atrás y sube por la rampa mediante el Talón Trote. Sube a la cima del Templo de Apuntzan y darás con un jiggy; sólo tienes que saltar.

11 Vuelve a bajar y entra en el templo; avanza por los pasillos y recoge los iconos que encuentres. Es como en GoldenEye. Cuando hayas recogido bastantes iconos, el juego abrirá de forma automática las salas secretas. El laberinto es bastante complicado, pero cuando encuentres una Planta Piraña enemiga que cuelga de una puerta, avanza por el pasillo que protege y darás con el lugar adecuado para acceder a las salas secretas. La primera sala secreta es la Cámara Ligeramente Sagrada, así que cuélate para conseguir un jiggy en cuanto hayas recogido diez iconos.

12 Consigue 20 iconos y podrás entrar en la Cámara Realmente Sagrada. Si vas corto de iconos, quizá te hayas pasado algunas puertas secretas que conducen a pasillos de enlace, así que vuelve a mirar. Vence a Apuntzan y conseguirás un jiggy. A continuación, sal fuera, a menos que no tengas el Jinjo (ver apartado de Jinjos).

13 Una vez fuera, visita a la vaca Bovinia, que vive tras el puente de cuerda. Tiene un problema y quieres que le espantes a las moscas. Apunta en primera persona y dispara huevos a las moscas. Te dará un jiggy en señal de agradecimiento.

14 Frente a la calavera de Mumbo está la Cámara del Tesoro. Dispara huevos dentro de la boca de todas las Gárgolas para abrir la puerta. Dentro tendrás que encontrar un icono de tesoro. Sube por la pila de tesoros que hay a la izquierda de la entrada y, luego, salta y ejecuta la Garra Enganche hasta que llegues a una plataforma para saltar más alto. Salta y ejecuta la Garra Enganche hasta que llegues a un pasillo: avanza y entra en la Cueva de Unga Bunga. Avanza de puntillas por el suelo de rejilla rojo y salta para hacerte con el tesoro. Avanza por el pasillo hasta que caigas dentro de la cueva y devuelve el tesoro al gran hombre para conseguir un jiggy. A continuación, regresa para completar los otros desafíos Jiggywiggy y abrir más niveles.



Y después...

15 Cuando dispongas del Picado Taladro, zambúllete en el estanque de agua que hay al lado de la entrada al Complejo de la Prisión y empieza a nadar. Utiliza el Picado Taladro para taladrar la piedra que hay en la sala de al lado y déjate caer. Golpea la base de las columnas hasta que en una pequeña escena de vídeo veas cómo otra columna absorbe al jiggy. Repite el proceso, esta vez en sentido contrario al de las agujas del reloj y, cuando el jiggy esté sentado en la columna más corta, sal de la Sótano de Columnas para hacerte con esa maravilla dorada.

¡JEFE!

No creas que te va a costar demasiado liquidar a Apuntzan, el jefe que escupe flechas. En cuanto empiece la batalla, ladéate y no pares de disparar a los objetivos que Targitzan tiene marcados. En cuanto destruyas todos estos segmentos de su cuerpo, apelará a sus soldados animales para darte guerra. Primero mata a los soldados y, luego, repite el proceso de disparar a los objetivos de Apuntzan. Repite, liquida otra vez a los secuaces de Apuntzan y no pares hasta que el enladrillado cuerpo del jefe quede hecho añicos.





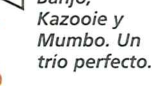


JINJOS

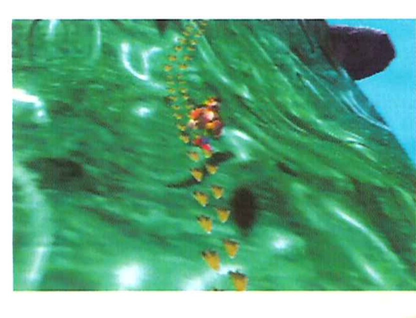
- En un estanque de agua que hay a la derecha nada más empezar el nivel.
- En el puente de cuerda que hay a la derecha del Templo de Apuntzan.
- En la zona de entrada al Bosquecillo de la Serpiente Jade.
- Utiliza la plataforma de vuelo que hay al lado de la entrada del nivel para recoger al Jinjo que hay en lo alto del Estadio de Fútbol Maya.
- En una cornisa del Templo de Apuntzan. En una sala con el suelo verde y muchas columnas (al lado de la Cámara Ligeramente Sagrada), hay una puerta secreta en la pared azul. Pulsa A para abrir la puerta y hacerte con este Jinjo.

MINA DEL BARRANCO BRILLANTE

¡JEFE!
El Viejo Rey Carbón es una perita en dulce. Colócate en una de las plataformas más altas y emplea la Mirilla Huevo para disparar huevos sin fallar ni una vez. Primero vuélale los brazos y, luego, el tronco al completo. Al final sólo le quedarán las piernas. Ni siquiera te habrá tocado cuando suelte el premio a tu rapidez.



1 Para entrar en la mina utiliza la cuerda que hay en la Meseta de Isla de las Brujas. Sigue las vías del vagón de la mina hasta que veas unas plataformas a tu izquierda, al lado del arroyo (recuerda que debes activar cualquier plataforma teletransportadora que veas en el camino, ya que te ahorrará un montón de tiempo entre lugar y lugar).



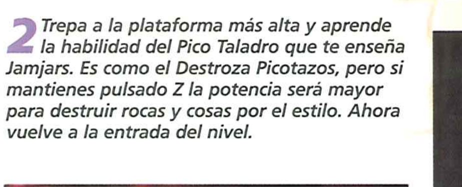
2 Trepa a la plataforma más alta y aprende la habilidad del Pico Taladro que te enseña Jamjars. Es como el Destroza Picotazos, pero si mantienes pulsado Z la potencia será mayor para destruir rocas y cosas por el estilo. Ahora vuelve a la entrada del nivel.



3 Desde aquí, dirígete a la izquierda y encontrarás una colina marrón en cuya cima hay una roca. Ejecuta el Picado Taladro hasta que puedas entrar en el Almacén de Artillería, en el que Jamjars te enseñará todo lo que debes saber del Pico Bayoneta, un ataque en primera persona que no provoca explosiones peligrosas.



4 Entra en el pasadizo inferior y esparce las quince barrenas de dinamitas con el Pico Bayoneta para conseguir un jiggy. Si utilizas huevos es más difícil, ya que la explosión que se producirá será de armas tomar.



5 Sal del Almacén de Artillería y sigue las vías de la mina por la izquierda hasta que veas la Calavera de Mumbo en lo alto de unas plataformas. Entra, dale a Mumbo el Glowbo más cercano y pasa a controlarlo.

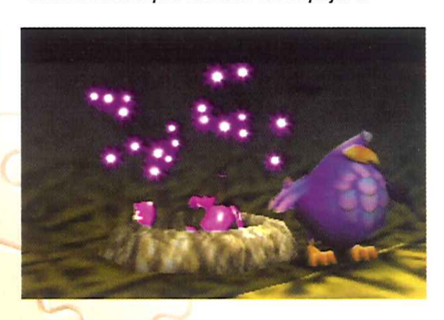
6 Fuera de la Calavera de Mumbo, transpórtate a la Cabaña de Energía (deberías haber activado ya la plataforma umbral cuando pasaste antes). Utiliza la plataforma de Mumbo para que funcione su magia y levanta la piedra que hay dentro de la cabaña.

7 Vuelve al pellejo de Banjo y trasládate de nuevo a la Cabaña de Energía. Avanza usando los Talones Trote por la cinta transportadora y esquiva las apisonadoras hasta llegar al interruptor rojo. Picotea el interruptor y la roca se destruirá y escupirá trozos de oro. Sal y recoge las tres piezas del dorado metal por las que recibirás un jiggy.



8 Dirígete al bazar de Wumba y transfórmate en Detonador. Vuela todas las rocas del suelo fuera del bazar para abrir la Cueva del Canario y, a continuación, toma la apariencia de Banjo y entra en la cueva.

9 Los humos tóxicos están envenenando a María Canario, así que no le vendría mal un poco de ayuda. Una vez en la Cueva, golpea la jaula con cualquier ataque para liberar a María. A continuación, vuelve a la entrada del nivel para correr con María y ganar un jiggy. Para la carrera, lo único que debes hacer es martillear el botón A para colocarte siempre delante de la pájara.



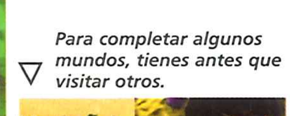
10 Pulsa el interruptor que hay al lado de la entrada del nivel para abrir la rejilla que hay sobre el arroyo. Usa los Talones Trote hasta la rejilla y entra para recoger un jiggy. Si tienes problemas con el tiempo, recoge primero las Zapatillas Turbo que hay en la caja que tienes en la cuerda de la entrada y luego pulsa el interruptor. Las Zapatillas Turbo te permiten correr sobre el agua, así que bastar con seguir el arroyo y ahorrarte la última curva.

◁ *Banjo, Kazooie y Mumbo. Un trío perfecto.*



△ *Recuerda los movimientos de Banjo y Kazooie, tanto cuando están juntos como cuando están separados.*

▽ *Para completar algunos mundos, tienes antes que visitar otros.*





△ *No te pierdas ningún minijuego. Para ello, explora todo concienzudamente.*



11 Desde el puente sobre el que acabas de recoger el jiggy, ejecuta un salto doble hacia la salida que tienes a tu izquierda, y en la que hay un puente corto. Entra y cruza los túneles a nado: al final hay un jiggy.



12 Entra por la Entrada a la Mina 2, al lado de la Calavera de Mumbo. Avanza hasta la zona siguiente, cruza la puerta de la cabaña y baja hasta el sótano. Aunque no tienes por qué hacerlo así (primero deberías encender las luces), ándate con mucho ojo y avanza por los tablones hasta el jiggy.

13 Sal de la cabaña y entra por la otra puerta. Al igual que en la zona anterior, debes ir con mucho cuidado y subir hasta lo alto de los entarimados del paso marítimo para conseguir otro jiggy. Si tienes problemas para encontrarlo, procura subir el brillo de tu televisor.

14 Dirígete al cubículo de Mumbo, cámbiate por él y transpórtate hasta la Estación del Tren. Entra y utiliza la plataforma de Mumbo para encarrilar de nuevo al descarrilado Chuffy. Ahora podrás invocarlo y conducirlo por este nivel del juego en los momentos adecuados. Por ahora, sin embargo, vuelve a cambiarte por Banjo y regresa a la Estación del Tren.

15 Sube a Chuffy e invoca al viejo Rey Carbón gracias a la plataforma correspondiente. Tras unas cuantas bromas, métete en la locomotora y corre hacia la pila de carbón para luchar contra ella. Derrótala y ganarás un jiggy.

16 Dirígete hacia Wumba y transfórmate de nuevo en Detonador. A continuación, dirígete al Depósito de Combustible que hay al lado de la entrada al nivel y sube a la cornisa para volar las rocas. Se abrirá el camino hacia el platillo volador que te permite acceder a Brujemundo, así que podrás montar en un OVNI un poco más tarde.

17 Cuando vuelvas al Templo Maya con el Picado Taladro, visita a Wumba y transfórmate en Banjo de Piedra. Trasládate al Complejo de la Prisión y habla con el Pétreo que hay al lado de la entrada: te dará el código Estrella/Luna/Sol. Te servirá para acceder a Dilberta la rata. Habla con ella y Taladra la piedra. A continuación sigue a Dilberta para reunir a ambos y ganarte un jiggy. Ahora se pondrán a bailar.

Y después...

18 Cuando tengas las Botas Elásticas, desplázate a la Cabaña de Energía y abre la caja que hay al lado de la piscina. Con los zapatos puestos, rodéala y cruza el puente que conduce a la catarata. A continuación, utiliza las Botas Elásticas para llegar hasta el hueco en el que encontrarás un jiggy.



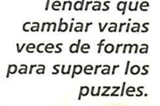
△ Algunos elementos del escenario son enormes. Muy bien, Rare.



Afortunadamente, contamos con la versión en castellano del juego. ▷

Si no quieres, no has de derrotar a los jefes. ▷





Vence en esta carrera contra Gruntilda controlando a Kazooie. ▽





△ El minijuego de fútbol de B-K.

Tendrás que cambiar varias veces de forma para superar los puzzles. ▷



JINJOS

- Taladra la roca que hay sobre la colina azul, al lado de la Estación de Tren.
- En el túnel del vagón de la mina, frente a la casa de Mumbo.
- En el pellejo de Detonador, entra en la Entrada a la Mina 2 y explota la primera puerta de la celda para acceder a la celda siguiente.
- Detrás de una roca en la Cueva del Gas Tóxico, frente a la Cabaña de Energía.
- En el Barco Hundido de la Laguna del alegre Roger. Utiliza los Talones Torpedo contra el icono de Kazooie y avanza por el túnel para dar con un jinjo en lo alto de un tanque de agua que hay en el Almacén de Agua (utiliza Huevos Helados para detener a los ventiladores).

BRUJEMUNDO

1 Entra en el parque temático más peligroso del mundo. Para hacerlo, dispara un Huevo de Fuego al interruptor llama que hay sobre el túnel desde Isla de las Brujas (Meseta) para, a continuación, cruzar al trote Isla de las Brujas (Pinar).

2 Una vez dentro, lanza granadas contra las puertas del Área 51 y luego habla con Mrs. Boggy, que te explicará el drama de sus tres hijos perdidos. De momento no te preocupes por los chiquillos, ya te encargarás de ellos más tarde. Ejecuta un salto Saltar más alto sobre el kiosco de las entradas y pulsa el interruptor para abrir la hamburgueseria, experta en colesteroles saturados.

3 A continuación dirígete a la parte trasera del chiringuito azul y blanco para que Jamjars te explique la técnica del Desdoblamiento. Tal y como sugiere su nombre, permite separar al oso y al pájaro cada vez que utilicen una plataforma de Desdoblamiento. Después, dirígete hacia Jamjars para que te enseñe la técnica de la Mirilla Aérea (en la esquina superior derecha). Es lo mismo que el el Huevo Mirilla, pero con la peculiaridad que puedes utilizarla desde el aire.

4 Dirígete a la zona de los Saltos y sube al poste. Camina de puntillas o bien utiliza la técnica Garra Enganche para cruzar la viga y llegar a la plataforma. Ya sólo queda saltar en pos del jiggy.

5 A continuación, dirígete a la cuerda floja, sube y ejecuta un doble salto en dirección a los riscos en los que reside Humba Wumba. También puedes echar mano de las puertas que dan acceso al Castillo Alocado para llegar a la cornisa, desde la que puedes valerte de la Garra Enganche. Entra en el bazar, transfórmate en Mini-Van y utiliza la puerta de salida que hay en la parte exterior del bazar (o bien teletransportáte).

6 Convertido en Mini-Van, corre sobre las cuatro máquinas tragaperras, alrededor de la tienda azul y blanca. Dejarán caer los cuatro tickets que necesitas para entrar en la tienda blanquiazul. Recoge los tickets y vuelve a convertirte en Banjo.

7 Entra en la tienda blanquiazul y entrega los cuatro tickets al gorila de la puerta. Entra para luchar contra Mr. Patch y gana un jiggy.



8 Traslúdate a Humba, transfórmate en MiniVan de nuevo y conduce hasta la zona de los Saltos. Verás una máquina de pago en esta zona, así que aparca la Mini-Van al lado y paga lo que haga falta para abrir una nueva entrada.

9 Regresa a casa de Humba, vuelve e meterte en el pellejo de Banjo y entra en El Infierno. Utiliza la plataforma de desdoblamiento para que cada uno vaya por su cuenta y, con Banjo, colócate sobre el interruptor en el que puede verse su cara. Cambia a Kazooie y corre como alma que lleva el diablo a por el jiggy. Para esquivar a las llamas que caen, para y salta por encima; correr y saltar es mucho más complicado.

10 Emparejaos de nuevo, visitar la calavera de Mumbo y metamorfoséate en Mumbo. Trasládate a la Zona Espacial y activa las plataformas Mumbo que hay al lado de la caseta de los Autos de Choque. A continuación, teletranspórtate hacia el Área 51 y activa la plataforma que encuentres.



11 Conviértete en Banjo, transpórtate al lado de Humba y cambia a Mini-Van. Desplázate a la caseta de los Autos de Choque, entra y mete una moneda en la ranura de pago. Vuelve a ser Banjo.

12 Regresa a la caseta de los Autos de Choque y completa tres desafíos para conseguir un jiggy. El truco consiste en no parar de moverse, de modo que no quedes atrapado en una esquina perdiendo el tiempo. El desafío tres te erizará el vello, de eso seguro.

13 A continuación, entra en la atracción giratoria y utiliza tres estrellas nacientes (salta de una a otra) para llegar al planeta en cuya cima hay un jiggy. La mejor forma de "conducir" el planeta consiste en utilizar el Talón Trote sobre la parte circular alta mientras se aleja de ti. Pero ten cuidado, ya que no es tarea fácil.

14 Dirígete ahora hacia la zona del Castillo Alocado y utiliza a Kazooie para que lances Huevos Granada y vuele la

¡JEFE!
El Viejo Rey Carbón es una perita en dulce. Colócate en una de las plataformas más altas y emplea la Mirilla Huevo para disparar huevos sin fallar ni una vez. Primero vuélale los brazos y, luego, el tronco al completo. Al final sólo le quedarán las piernas. Ni siquiera te habrá tocado cuando suelte el premio a tu rapidez.





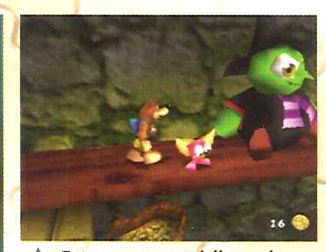


◁ Disfrutarás un montón con las escenas animadas.

Las plataformas teletransportadoras. Acuérdate de pisarlas todas. ▷

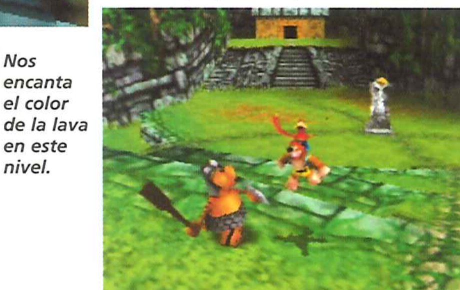
▽ Encarrila a Chuffy. Te lo agradecerá.

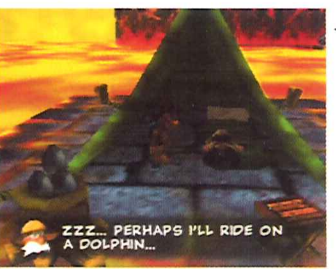




△ Este parque está lleno de sorpresas.

▽ El control de B-K es el mismo que en la primera entrega.





◁ Nos encanta el color de la lava en este nivel.

La cámara siempre escoge el mejor enfoque.

ISS 2001 en versión oso-pájaro.

El multijugador. Otra delicia de Banjo-Tooie.

Las carreras son uno de los momentos más trepidantes.

Consigue todas las piezas del puzzle doradas.

Uno de nuestros momentos favoritos: la conversión en lavadora.

ME NEED FOOD YOU GOT! YOU GIVE?

Los textos están llenos de las típicas bromitas de Rare.

No pierdas detalle de los paisajes.

Este personaje no para de "jorobarte".

rejilla en mil pedazos. A continuación separaos y, con Banjo, hazte con el movimiento Mochilazo que te enseñe Jamjars. A continuación, entra en la Sala de Inflado por la rejilla.



15 Pasa sobre el interruptor de Banjo, cambia a Kazooie, entra en la Sala de Inflado y pisa sobre el interruptor de Kazooie. De este modo se inflará el castillo hinchable y podrás entrar y pasártelo pipa.

16 Uniros de nuevo y entrad en el Castillo Alocado. Entra por la puerta de la derecha. Consigue una puntuación lo suficientemente alta en el minijuego y conseguirás otro jiggy. Sal del castillo y sube hasta lo alto para hacerte con el oro.

17 Utiliza la plataforma de desdoblamiento y vuelve a separar a la pareja. Entra de nuevo en Castillo Alocado con Kazooie, pero en esta ocasión pasa por la puerta de la izquierda. Vuelve a conseguir una puntuación bastante alta en el minijuego y te embolsarás otro jiggy.

18 Sal de la zona y gira a la izquierda para dirigirte al Cactus de la Fuerza. Toca la campana, primero con un Destroza Picotazos, luego con un Picado Taladro y, por último, con un Huevo Granada para recoger el jiggy que hay encima.

19 A continuación, utiliza el ascensor que hay al lado para llegar a la Zona Espacial. Salta abajo y ejecuta un Garra Enganche para llegar al Platillo del Peligro. Pasa sobre la plataforma Saltar más alto para facilitar las cosas en caso que tengas que volver más tarde. Conduce el platillo y consigue 500 puntos si quieres hacerte con un jiggy.

20 Entra en la Caverna Encantada que hay al lado de El Infierno (a la izquierda del túnel), sigue el camino y esquiva los dientes que hay a los lados. Entra en la Cueva de los Horrores y lanza Granadas contra las puertas de las celdas. Tanto el Camello como el Dino que vas a liberar te irán de perlas más adelante.



21 Sal de la zona y entra por el túnel que hay a la derecha de la puerta de El Infierno. Salta sobre el féretro de la esquina, vuelve a saltar y ejecuta un Garra Enganche hasta el interruptor que hay a la izquierda para acceder a la Estación del Tren de Bruje-mundo. A continuación, regresa a Jiggywiggy para acceder a los siguientes tres niveles.

Y después...

22 Cuando hayas aprendido la técnica del Taxi Mochila, recoge una Hamburguesa con Patatas en el kiosco adecuado. A la izquierda de la caseta de los autos de choque hay una señal que te da una pista sobre el paradero de los niños (su ubicación es aleatoria). Encuéntralos y dales comida. El niño de la hamburguesa te necesita para que, mediante la Taxi Mochila, lo lleves con su madre. Al niño que no quiere comida basta con darle un puñetazo para enviarlo a casa. Conseguirás un jiggy como recompensa.

JINJOS

- Sobre la caseta de autos de choque.
- En un hueco al lado del Castillo Alocado.
- Sobre la tienda blanquiazul.
- Detrás del icono de la Mini-Van, en el Área 51.
- En la celda derecha de la Cueva de los Horrores.



△ La Mini-Van. Otra transformación de Banjo.



△ Este juego tiene de todo. Hasta combates al estilo wrestling con estacas.

◁ Cuidado, o acabarás convertido en chamusquina.

Los efectos que acompañan a los movimientos especiales son una pasada. ▷

Conviértete en abeja y sal zumbando. ▷

Mumbo toma en esta entrega mucho protagonismo. ▽

LAGUNA DEL ALEGRE ROGER

¡JEFE!
Lord Woo Fak Fak no es un tipo duro de pelar. Basta con no dejar de moverse para que no te pille a la primera de cambio. Lo más importante es no recibir ningún impacto, así que tómate tu tiempo y no intercambies golpe por golpe con el enemigo. En primer lugar, lanza granadas contra los furúnculos que tiene en su espalda. A continuación, dispárale seis veces en los ojos. La habilidad para nadar más rápido va de perlas. Si todavía no dispones de ella, será mejor que la consigas antes de la pelea.



1 Entra por Isla de las Brujas (Acantilado) y recoge todos los Doblones que hay en los edificios que rodean al embarcadero y en el agua. Ejecuta un Picado Taladro sobre las zonas coloreadas del suelo del centro del pueblo para dar con más monedas.

2 Cuando hayas recogido todos los Doblones, compra el jiggy a Pawno. Te pedirá 20 doblones, un precio algo abusivo, pero es lo que hay.

3 A continuación, alquila una habitación en la Posada de Alegre y deja que Jamjars te enseñe a lanzar huevos bajo el agua (técnica Mirilla Subacuática). Ya que estás aquí, lanza Granadas contra los explosivos a través del ventanuco que hay al lado de la puerta de entrada a la Posada.

4 Ahora lanza Granadas contra el monumento agrietado que hay en la plaza del pueblo. Utiliza la plataforma de desdoblamiento y métete en el pellejo de Kazooie. En la parte izquierda del pueblo, a la altura del embarcadero, verás un cartel que pone Turtle View Cave, y Jamjars te enseñará la técnica de Porrazo Alado.

5 Vuelve a unir a la pareja y dirígete a la Calavera de Mumbo que hay en la parte izquierda del pueblo. Cambia a Mumbo y utiliza la plataforma de Mumbo que hay en el embarcadero para oxigenar el agua, ya que así podrás respirar debajo. Ahora vuelve a convertirte en Banjo.

6 Nada hasta el centro del lago principal y busca la cueva en la que hay un pulpo. Congélalo con Huevos Helados y entra en la cueva que tiene detrás: se trata de la Atlántida. Si quieres obtener los ítems de las bestias con tentáculos, dispara un Huevo Helado entre sus ojos.

7 Entra en el edificio de la derecha, que es la Guarida de las Anguilas Eléctricas. Esquiva los rayos de electricidad y sube a la superficie. Sube la escalera y encontrarás de nuevo a Jamjars, que te enseñará la técnica de los Talones Torpedo. Ahora puedes destruir todos esos iconos submarinos en los que aparece la cara de Kazooie.

8 Vuelve a Atlántida y torpedea al pez transparente que lleva un jiggy. Por desgracia, este pez aparece cada vez en un sitio distinto, así que si no está aquí, te lo encontrarás en otra zona.

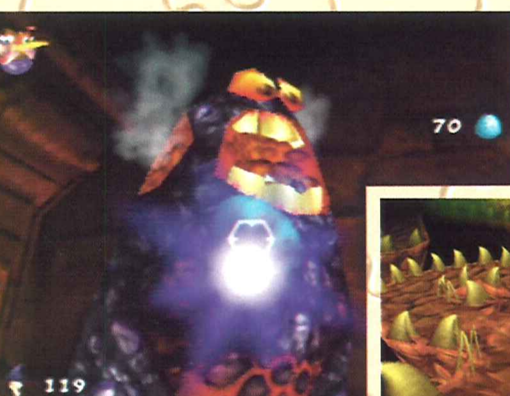
9 Busca en la puerta del templo más grande y encontrarás un código. Memorízalo y dirígete a las columnas centrales. Dispara huevos contra las estatuas de las sirenas (todas tienen símbolos) en el mismo orden en que aparecían los símbolos en la puerta. Ahora puedes entrar en el Templo de los Peces.

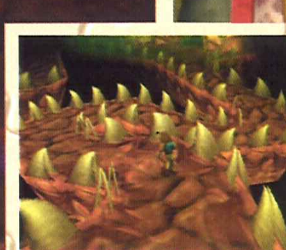
10 Sal a la superficie y habla con el cerdo que tiene problemas para conseguir las fotos que serían de su agrado. Protege sus grasas durante un minuto



△ No te supondrá ningún problema dar con todas las notas.

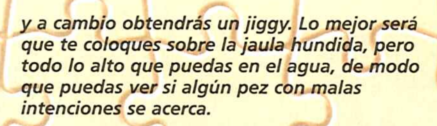
Los jefes son enormes y terroríficos. ▷







◁ Te estás adentrando en la boca del lobo...

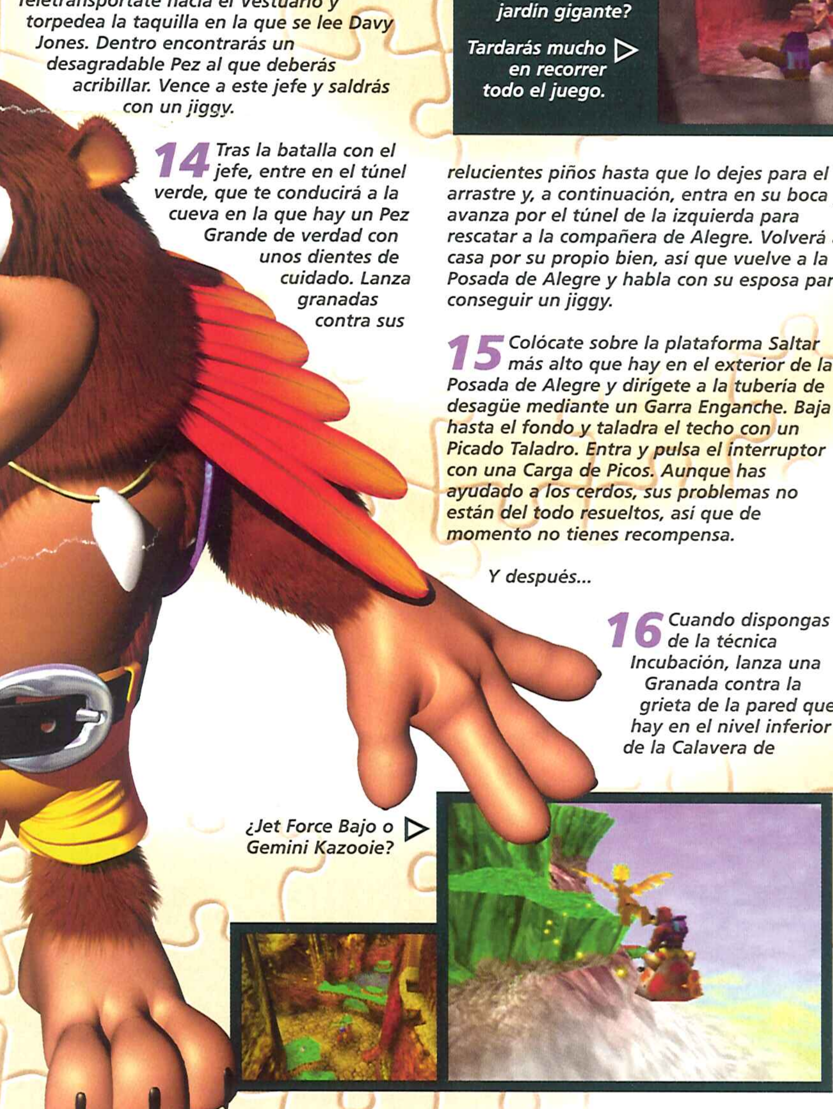


y a cambio obtendrás un jiggy. Lo mejor será que te coloques sobre la jaula hundida, pero todo lo alto que puedas en el agua, de modo que puedas ver si algún pez con malas intenciones se acerca.

11 *Regresa al pueblo y entra otra vez en el lago. En el lago principal, torpedea la puerta del OVNI hundido. Una vez dentro, dispara Huevos Helados contra los cuatro generadores y el OVNI saldrá volando. A su paso dejará un jiggy.*

12 *Dirígete a la Atlántida y entra por la cueva que hay a la derecha del cubículo de Humba. Lánzale el Glowbo y transfórmate en un Submarino. Sal de la zona y avanza por los túneles inferiores de Atlántida hasta que llegues a los Vestuarios. Entra en el agujero Negro y vence el desafío de la mina de Grunty para recoger un jiggy. No intentes pasarte de listo; basta con zigzaguear sin parar al tiempo que disparas.*

13 *Antes de volver con Humba, no estaría mal que utilizaras el Submarino para explorar la zona si es que todavía no lo has hecho. Asegúrate de activar la plataforma teletransportadora que hay sobre el Barco Hundido. El Ataque B del submarino también atonta a los pulpos, y es más sencillo que los huevos. Regresa al lado de Humba y conviértete en Banjo. Teletranspórtate hacia el Vestuario y torpedea la taquilla en la que se lee Davy Jones. Dentro encontrarás un desagradable Pez al que deberás acribillar. Vence a este jefe y saldrás con un jiggy.*



14 *Tras la batalla con el jefe, entre en el túnel verde, que te conducirá a la cueva en la que hay un Pez Grande de verdad con unos dientes de cuidado. Lanza granadas contra sus relucientes piños hasta que lo dejes para el arrastre y, a continuación, entra en su boca y avanza por el túnel de la izquierda para rescatar a la compañera de Alegre. Volverá a casa por su propio bien, así que vuelve a la Posada de Alegre y habla con su esposa para conseguir un jiggy.*

15 *Colócate sobre la plataforma Saltar más alto que hay en el exterior de la Posada de Alegre y dirígete a la tubería de desagüe mediante un Garra Enganche. Baja hasta el fondo y taladra el techo con un Picado Taladro. Entra y pulsa el interruptor con una Carga de Picos. Aunque has ayudado a los cerdos, sus problemas no están del todo resueltos, así que de momento no tienes recompensa.*

Y después...

16 *Cuando dispongas de la técnica Incubación, lanza una Granada contra la grieta de la pared que hay en el nivel inferior de la Calavera de Mumbo. Entra, habla con Tiptup e Incuba el huevo para conseguir un jiggy.*

17 *Cuando el topo Jamjars te haya enseñado la técnica del Planeo dirígete a la Caverna de los Smugglers con Kazooie. Si en un momento anterior del juego no volaste los explosivos a través de la ventana de la cueva, tendrás que hacerlo ahora. Mira por la ventana que hay al lado de la puerta de entrada, dentro de la Posada de Alegre, para ver con exactitud hacia qué punto estás apuntando. Una vez dentro de la Caverna de los Smugglers, busca el jiggy brillante, salta y deslízate por encima para añadirlo a tu colección.*

18 *Cuando hayas empujado el Cubito de Hielo por la cornisa en Nube Cucolandia, dirígete a Picos Fuegohelados y utiliza la plataforma de desdoblamiento que hay nada más empezar. Juega con Banjo y dirígete a la piscina de agua caliente que tienes más adelante, al lado de la primera plataforma de teletransporte. Zambúllete en el agua y pulsa el interruptor de Banjo para que el agua vaya a parar a la Laguna del alegre Roger. A cambio, recibirás un jiggy.*

△ La mochila de Banjo es más completa que el bolso de Mary Poppins.

◁ Tú decides en Gran Hermano si Kazooie abandona la casa...

Kazooie es un pájaro, pero de sus huevos salen dinosaurios. ▽

△ Esto nos recuerda la famosa secuencia de Indiana Jones y el templo maldito.

△ ¿Qué tal un paseo por un jardín gigante?

Tardarás mucho en recorrer todo el juego. ▷

¿Jet Force Bajo o Gemini Kazooie? ▷

JINJOS

- En la tienda de Blubber.
- En el hueco que hay frente al embarcadero (utiliza las Zapatillas Turbo).
- En la cornisa superior del Santuario de Algas. Trepa o entra por la cueva del Pez Grande.
- Ejecuta un Talones Torpedo contra el cofre que guarda un jinjo, en el Barco Hundido.
- En el túnel de la derecha, dentro del Gran Pez.

TERRYDACTILANDIA

¡JEFE!
Terry, un jefe grande pero fácil de pelar. Utilizarás dos enfoques: el lejano, en las alturas, y el normal. Terry te lanza caca desde el enfoque aéreo: esquívalo con un Talón Trote. Cuando pare, lánzale granadas. A continuación lanzará mocos en tu contra, así que intenta girar sobre ti mismo. Repite la táctica hasta que Terry sea un cero a la izquierda.

1 Entra por la cabeza del Dino en Isla de las Brujas (Tierras Yermas). Dirígete a la derecha y trepa por las cornisas verdes para dar con Jamjars y conseguir la técnica de las Botas Elásticas. Con ellos y la técnica, tus saltos serán prodigiosos.

2 A continuación, tira a la derecha por el camino sucio y marrón que sube sinuoso por la montaña central. Cruza el puente y entra en la cueva roja de Unga Bunga que tienes más adelante.

3 Pasa del cavernícola y hazte con las Botas Elásticas que hay en el hueco de la izquierda. Sal de la cueva, corre hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) hasta que pares delante de la señal de "Nido". Salta todo lo alto que puedas. Si no lo haces a tiempo, ármate de paciencia y repite el proceso.

4 Avanza por la senda hasta que Terry te desafíe. Sigue subiendo y sube la escalera hasta llegar a su nido. Vence al dinosaurio alado y la pobre te premiará con un jiggy.

5 Cuando hayas vencido a Terry, no te vayas de inmediato, ya que tienes otro jiggy al alcance de la mano. Basta con ejecutar un Picado Taladro sobre el montículo central que hay en el nido para embolsarte otro de esos preciados tesoros.

6 Deshaz lo andado hasta que llegues a la señal de "Nido". Avanza en el sentido de las agujas del reloj y encontrarás un interruptor en la Cueva de los Unga, en una de las cuevas rojas que hay en la bajada. Entra, busca la plataforma de desdoblamiento y, con Kazooie, deja que Jamjars te enseñe a incubar. A continuación, entra en el tramo de la pared roja, al lado de la plataforma de desdoblamiento, para incubar tu primer huevo.

7 Sal de la zona y avanza en el sentido de las agujas del reloj en la bajada de la montaña, hasta que llegues al lado de Humba. Entra y transfórmate en un T-Rex Bebé (el Glowbo está al final del túnel, detrás del bazar. Utiliza las Botas Elásticas para llegar con mayor facilidad).

8 Sal, baja de un salto al piso inferior y consigue que un dino te enseñe a rugir (para abrir puertas). Trepa de nuevo hasta el cubículo de Humba, corre hacia el nido y entra en el túnel del dinosaurio que hay al lado de la señal del nido.

9 Avanza por el sendero exterior hasta que llegues a un jiggy que hay en una celda. Ruge en este orden (recuerda que A es para un rugido corto y B para uno largo): corto, corto, largo, corto, largo y largo.

10 Vuelve a convertirte en Banjo y visita la calavera de Mumbo. Cámbiate por Mumbo y trasládate al hogar de Humba. Utiliza la magia de Chamán sobre la plataforma de Mumbo que hay en el exterior del bazar de Humba y alucina cuando crezca de tamaño.

11 Vuelve a convertirte en Banjo. Regresa al lado de Humba y transfórmate en el Papá T-Rex. Mientras juegas con él en la zona de Humba, pulsa el interruptor de la Estación del Tren que hay cerca. Podrás verlo sobre una plataforma a ras de suelo.

12 Busca al cavernícola que custodia la cueva que está frente a la de Unga Bunga (en la que encontraste las Zapatillas Turbo). Ruge y le pegarás un susto de muerte que le hará salir por piernas y te dejará el acceso libre.

13 Vuelve a convertirte en Banjo. Regresa a la cueva que ya no vigila nadie. Entra y habla con el cavernícola que tiene un problema de calor y comida. Dispara un Huevo de Fuego contra los palos que tiene delante.

14 A continuación, ejecuta un Picado Taladro sobre la roca que hay al lado y realiza un Saltar más alto y un Garra Enganche para llegar al siguiente cavernícola que hay en el nivel superior. Al igual que hiciste con su amigo, el frío es su principal problema, así que enciende la antorcha que tiene detrás con un par de certeros Huevos de Fuego.

15 Regresa al nivel inferior, busca al último cavernícola y enciende su antorcha. Eso es todo lo que tienes que hacer por ellos de momento, ya que deberás encargarte de su hambruna más adelante. De momento, procura accionar el interruptor que permite el acceso a Brujemundo.

16 Utiliza la plataforma de desdoblamiento para asumir el papel del pajarraco más entrañable de los videojuegos. Regresa hasta el último cavernícola, pero en esta ocasión ejecuta un Saltar más alto hasta el huevo que tiene justo encima. Incúbalo.

17 Vuelve a emparejar al pájaro y al oso y sal de la cueva. Busca en el nivel inferior una plataforma de desdoblamiento. Esta vez métete de nuevo en el pellejo de Kazooie.

18 Recoge las Botas Elásticas que hay en la vecina plataforma verde, salta hasta lo alto de la columna que tiene plumas alrededor de su base y utiliza la plataforma de Vuelo para salir por los aires. (Recuerda que tan sólo puedes utilizar las Botas Elásticas para un salto, así que no te propulses hasta no estar en el lugar adecuado: es mejor que para llegar hasta allí utilices la rampa).

19 Corre hacia el huevo que hay en una plataforma tras la piscina, frente a la catarata en la montaña central (no la grande que rodea el perímetro del nivel). Incúbalo.

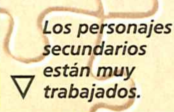
20 Volved a uniros, regresad a la cascada y trepad por la enredadera que hay detrás para entrar en una cueva. Sigue el curso del agua, aprovecha la plataforma de desdoblamiento y, con Banjo, ejecuta un Garra Enganche hacia la izquierda para dar con Jamjars y su preciada técnica del Taxi Mochila. Juntaos de nuevo y salir por donde entrasteis.

21 Transpórtate a lo alto de la montaña y sube por la escalera hacia Terry. Luego gira a la derecha y baja por la escalera. Utiliza la plataforma de desdoblamiento y, con Kazooie, métete en el agua y tira de la plataforma de Vuelo para llegar hasta lo alto y hacerte con un huevo que debes incubar.

22 Este pollo no vuela, así que cambia a Banjo y lleva el pollo hasta Terry con un Taxi Mochila. Como se trata del último pollo, recibirás a cambio un jiggy. Vuelve a unirte con Kazooie.



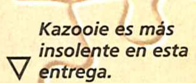
△ *Cuánta basura tienen que crear estos chicos. Menudo cubo...*



▽ *Los personajes secundarios están muy trabajados.*



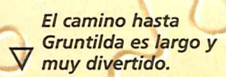
△ *Llegó el carnaval. Ahora toca el disfraz de abeja.*



▽ *Kazooie es más insolente en esta entrega.*

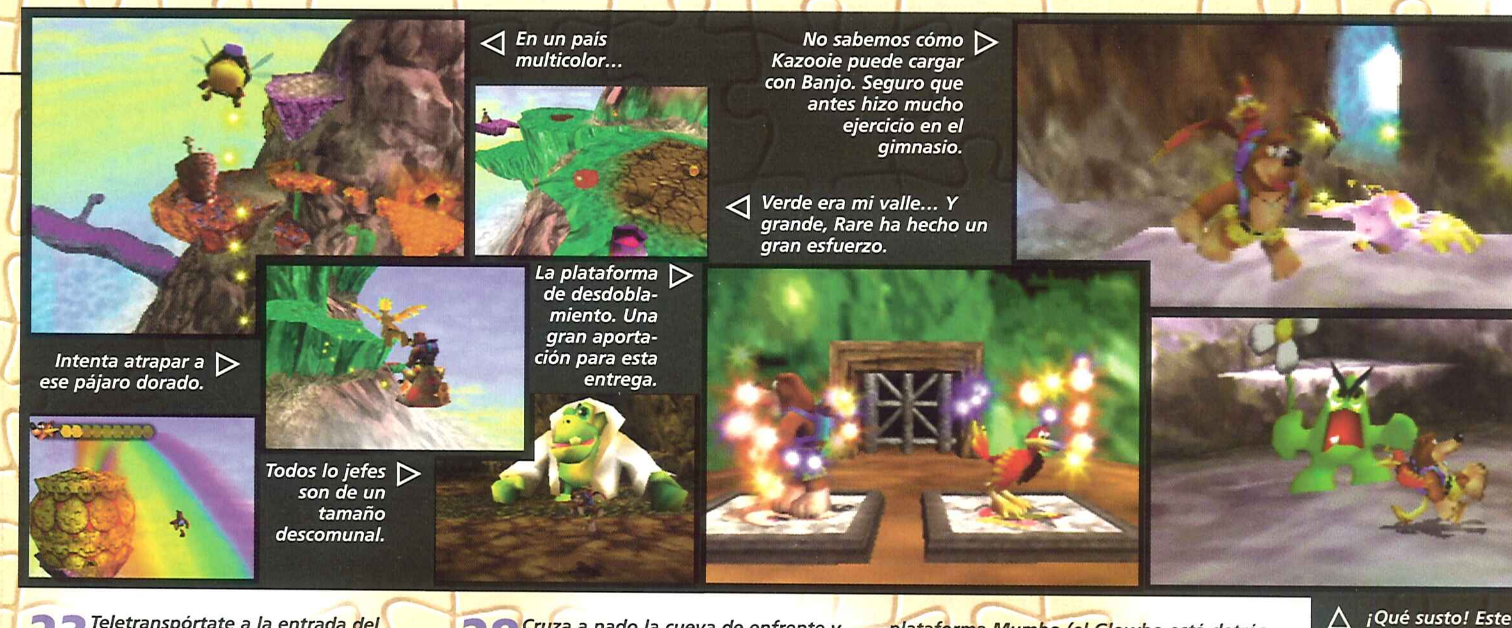


△ *Los gráficos son excelentes, pero en Conker son aún mejor.*



▽ *El camino hasta Gruntilda es largo y muy divertido.*





En un país multicolor...

No sabemos cómo Kazooie puede cargar con Banjo. Seguro que antes hizo mucho ejercicio en el gimnasio.

Verde era mi valle... Y grande, Rare ha hecho un gran esfuerzo.

Intenta atrapar a ese pájaro dorado.

La plataforma de desdoblamiento. Una gran aportación para esta entrega.

Todos lo jefes son de un tamaño descomunal.

¡Qué susto! Este monstruo plano es un encanto.

23 Teletranspórtate a la entrada del nivel. Entra en la cueva que tienes justo delante y síguela hasta que llegues a un hombre sobre un puente: es un Rocknut y tienes que vencerle a él y a cinco amigos suyos en este nivel. Dispara un Huevo de Robo-Kazooie detrás de él y vuélale el trasero.

24 Dirígete a la "zona de celdas" con pequeños agujeros en los niveles inferior y superior. Dispara un Huevo de Robo-Kazooie al lado de uno de los pequeños túneles y entra. Utiliza el Huevo Kazooie para dar con el Rocknut que hay en una de las celdas y vuélale el trasero en pedazos. Genial.

25 A continuación, dirígete a la cueva que queda a la izquierda del lugar en que aprendiste la técnica de las Botas Elásticas y entra en la Estación del Tren. Lanza un Huevo de Robo-Kazooie contra el Rocknut que hay sobre la cornisa del fondo.

26 Al lado de Humba, avanza por el borde de la montaña hasta llegar a un pequeño túnel rojo al lado de una puerta de dinosaurio. Salta hasta la tercera cornisa rota, gira y dispara un Huevo de Robo-Kazooie contra el pequeño túnel rojo para dar con Rocknut.

27 A continuación, dirígete a la enorme catarata y dispara un Huevo de Robo-Kazooie contra la pequeña cornisa que hay a la izquierda. Dentro hay un pequeño túnel. Dentro, fríe al Rocknut y luego utiliza un huevo para hacerte con el jiggy.

28 Cruza a nado la cueva de enfrente y saldrás en la otra cascada. Entra en la cueva de la izquierda, utiliza la plataforma de vuelo para aterrizar sobre la columna del medio y, una vez hayas comido, supera el minijuego para conseguir otro jiggy.

29 Entra en la Cueva Familiar del Estiracosaurio, que está en lo alto de la pronunciada rampa que hay frente a la celda. Ejecuta un Picado Taladro sobre la roca que hay al lado del dinosaurio más pequeño y aparecerá una plataforma Mumbo.

30 A continuación, dirígete hacia la cueva de Mumbo y cámbiate por el cadavérico chamán. Transpórtate al lado de Humba, déjate caer y entra en el gran túnel rojo que hay enfrente. Cuando salgas, utiliza la cornisa estrecha de la derecha para llegar hasta la Cueva del Estiracosaurio. Activa la plataforma Mumbo, deshaz lo andado y vuelve al pellejo de Banjo.

31 Dirígete a la Estación del Tren y utiliza la señal de Tren para invocar a Chuffy. El dinosaurio de Brujimundo regresará a casa

32 De vuelta en la cueva del Estiracosaurio, aprovecha la plataforma de desdoblamiento y utiliza el Taxi Mochila para lanzar al dino mareado sobre Chuffy. Empaéjalos de nuevo y dirígete en tren hacia la Isla de las Brujas.

33 Dirígete hacia Mumbo, en el Acantilado, y utiliza su magia en la plataforma Mumbo (el Glowbo está detrás de la entrada a Picos Fuegohelados). Cambia de nuevo y utiliza a Chuffy para volver a Terrydactilandia en busca de un jiggy.

34 Transpórtate a la Cima de la Montaña y sigue el sendero estrecho que conduce a Planicies Aplastantes. Cruza la Planicie y para sobre el interruptor para conseguir un jiggy.

Y después...

35 Recoge unas cuantas hamburguesas en Brujimundo y luego las Botas Trepadoras que hay sobre la tienda. Dirígete al Área 51, sigue las huellas que entran en la cueva y alimenta a los cavernícolas para conseguir un jiggy.

36 Torpedea el icono de Kazooie que hay en la piscina de Nube Cucolandia para mojar al dino Dippy. Te dará un jiggy.





Con todo lo que corren, podrían presentarse a las olimpiadas videojueguiles.



Siempre hay momento para ver una buena exposición. Aunque sea "volando".

"Ya podrían haber construido mejor esta escalera. Hay que ver..."

JINJOS

- Frente al cubículo de Humba, en una celda. Utiliza el interruptor de Papá T-Rex para abrir la celda y recoger el Jinjo.
- Acciona el interruptor de Kazooie que hay al lado de la catarata con una enredadera y atrapa al Jinjo que hay en la celda submarina.
- En la entrada. Lanza una granada contra el icono de la rejilla que hay en el pedestal. A continuación, dispara un Huevo de Robo-Kazooie contra la celda que acaba de abrirse y en la que está el Jinjo.
- Lanza un Huevo de Robo-Kazooie contra los túneles que hay al lado de la zona de las celdas para sacar al Jinjo que hay adentro.
- En una celda, al cruzar las Planicies Aplastantes. Utiliza tan sólo a Kazooie.



CÓMO...

Convertirte en un maestro en...

POKéMON ORO Y PLATA

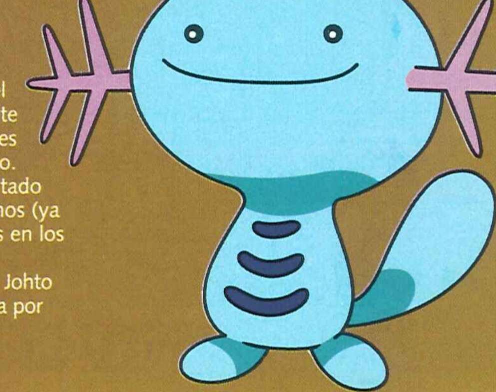
No sufras más. La corte del Dr. Vainilla ha llegado con la segunda y definitiva parte de nuestra detallada guía. ¡Ya no tienes excusa para no pasarte el juego!

LO QUE DIJIMOS

Analizamos *Pokémon Oro y Plata* en el número 42 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Si no tienes ya una copia, debes ir corriendo la tienda y hacerte con una. Estás ante un tour de force esencial en el campo del videojuego de bolsillo"

5



Tal y como os prometimos el mes pasado, hemos vuelto con la segunda entrega de nuestra completa guía para superar *Oro y Plata* sin mayor problema que el de dejarse aconsejar.

Con ella podrás recorrer todo el mundo de Johto y de Kanto sin dejarte ningún reforzador o conversación que merezca la pena recoger o escuchar. Sin embargo, tal y como hicimos el mes pasado, te aconsejamos que, si realmente quieres disfrutar por ti mismo de la experiencia pokémon que suponen estos maravillosos cartuchos, te saltes estas páginas. Si, en cambio, te encanta ser un tramposillo y no soportas quedarte encallado en el juego sin saber adónde ir, nuestro consejo es que te hagas también con la primera parte de la guía (si es que no la tienes ya) que publicamos el mes pasado.

Por último, en estas páginas encontrarás un listado con todos los pokémon disponibles en los cartuchos (ya sea cazándolos o intercambiándolos) y los lugares en los que los podrás encontrar.

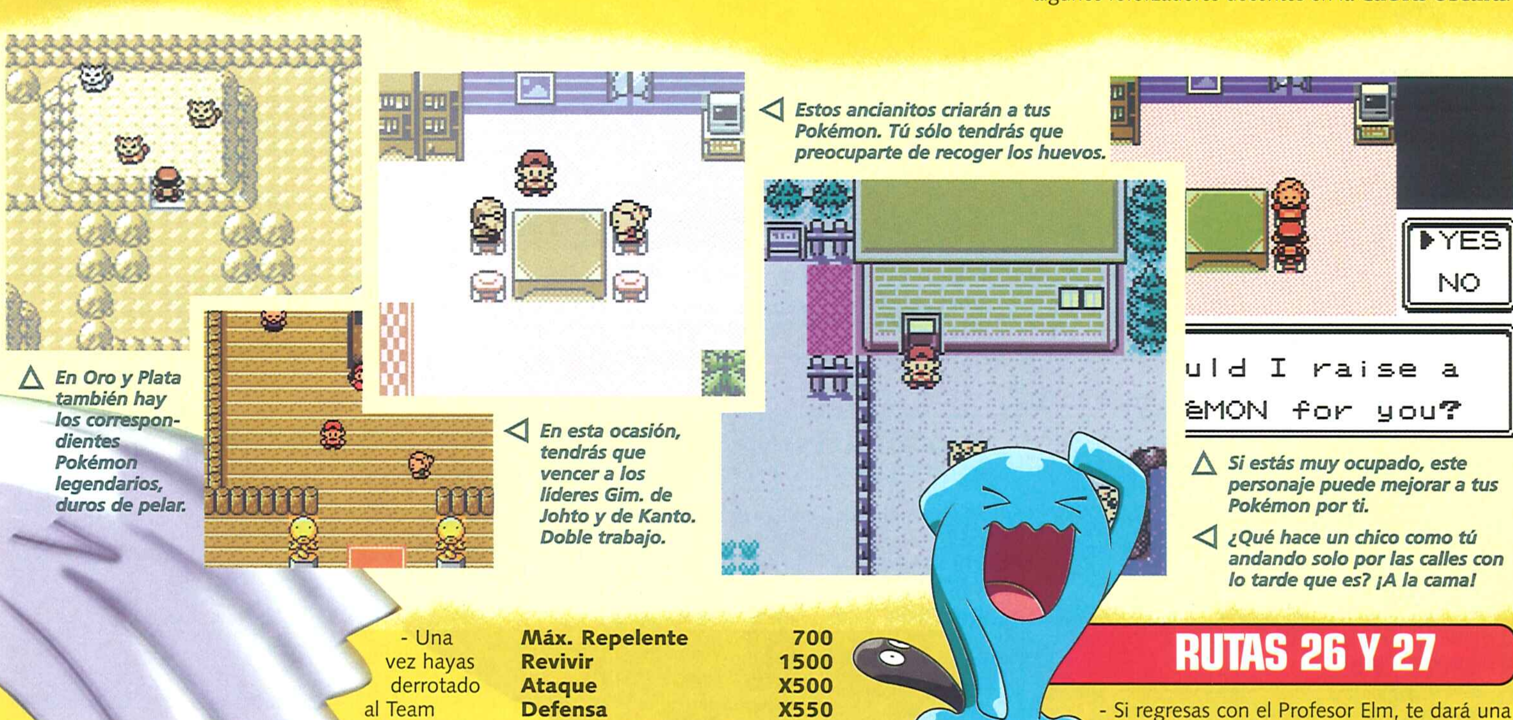
Nuestro recorrido se acaba, pero siempre queda Johto por explorar y del que disfrutar. ¡Ánimo pokéfans, a por ellos!

RUTA 43 Y LAGO DE FURIA

Si quieres llegar al Lago de Furia sin pagarle nada al Team Rocket, puedes colarte entre las hierbas altas y avanzar por el angosto sendero de la izquierda, en vez de emplear la entrada principal.

- Lucha contra el **Gyrados Rojo** en el centro del lago. Se trata de un monstruo especial, "brillante", por lo que es más importante capturarlo que derrotarlo. En cualquier caso, puedes conseguir la Escama Roja, con lo que aparecerá Lance y se abrirá el camino a la Base del Team Rocket.

- Wesley aparece todos los miércoles, en la esquina noroeste de la casa de campo. Te dará el reforzador **Cinturón negro**.



En Oro y Plata también hay los correspondientes Pokémon legendarios, duros de pelar.

En esta ocasión, tendrás que vencer a los líderes Gim. de Johto y de Kanto. Doble trabajo.

Estos ancianitos criarán a tus Pokémon. Tú sólo tendrás que preocuparte de recoger los huevos.

Si estás muy ocupado, este personaje puede mejorar a tus Pokémon por ti.

¿Qué hace un chico como tú andando solo por las calles con lo tarde que es? ¡A la cama!

- Una vez hayas derrotado al Team Rocket, regresa al lago a combatir a los entrenadores y entra en la **Concurso de pesca de Magikarp**.

RUTA 44 Y SENDERO DE HIELO

- Puedes capturar a un **Lickitung** en las hierbas, entre los dos estanques de la Ruta 44. El pescador (Wilton) te llamará para decirte cuándo puedes pescar a un **Remoraid**.

- Para avanzar por el resbaladizo Sendero de Hielo tienes que llevar un monstruo con Fuerza para desplazar algunos de los peñascos. Al menos, no te atacarán los Pokémon salvajes cuando resbales sin control.

CIUDAD BASTÓN

- La Tienda Pokémon contiene:

Cura Total	**600**
Súper Ball	**600**
Híper Ball	**1200**
Híper Poción	**1200**
Máx. Poción	**2500**
Máx. Repelente	**700**
Revivir	**1500**
Ataque	**X500**
Defensa	**X550**

- En la casa del extremo oeste puedes hacer que tus monstruos **olviden todas las MO** que hayan empleado, lo cual es muy útil si quieres intercambiarlos con **Rojo**, **Azul** o **Amarillo**, donde las nuevas máquinas aún no existían.

- Puedes entrar en el gimnasio tras derrotar al Team Rocket en la Torre de la Radio de Ciudad Caña Dorada. Como vas a luchar contra Pokémon tipo dragón, conviene que lleves algunos monstruos de hielo. Aún te irá mejor si importas un Articuno del antiguo cartucho Pokémon. Después de triunfar, entra en la Guarida del Dragón, al norte, y recobra el **Colmillo del Dragón**. Luego, Claire te dará la MT24 y la **Medalla Furia**.

- ¡Felicidades! Has logrado reunir todas las Medallas Johto, con lo que podrás regresar al viejo mundo y a algunos sitios muy familiares...

RUTAS 45 Y 46

- Intercambia números de teléfono con Parry. Así descubrirás dónde se encuentra un buen número de **Marill**.

- Puedes emplear Fuerza, Destello y Surf para reunir algunos reforzadores decentes en la **Cueva Oscura**.

RUTAS 26 Y 27

- Si regresas con el Profesor Elm, te dará una **Máster Ball**. Luego surfea hacia el este, hasta la Ruta 26 y la zona de **Kanto**: ¡ahí tienes todo el mapa de los juegos Pokémon originales!

- En la primera casa que encontrarás, puedes llevarte una MT37, pero sólo si tus Pokémon han estado recibiendo un buen trato.

- En la segunda casa, que se halla más adelante, en la Ruta 27, puedes obtener información acerca de los diversos personajes sincronizados. Antes de

entrar en la Calle Victoria, cura a tus Pokémon en la tercera casa.

CALLE VICTORIA Y MESETA AÑIL

- Ve por las cuevas hasta la Meseta Añil. Puedes volver a curar a los Pokémon antes de hacer frente al **Alto Mando**.

- La Tienda Pokémon Añil contiene algunas de las pociones esenciales. Si estás decidido a triunfar en el próximo combate, compra todo lo que puedas:

Cura Total	**600**
Restaurar Todo	**3000**
Híper Poción	**1200**
Máx. Poción	**2500**
Máx. Repelente	**700**
Revivir	**1500**
Ultra Ball	**1200**

- El **anciano** de la esquina puede enviarte de nuevo a **Johto**, porque se halla demasiado lejos para ir volando, pero desaparecerá después de que derrotes al Alto Mando.

- Sólo un equipo fuerte y equilibrado podrá derrotar al Alto Mando. Si no dispones de los monstruos apropiados, regresa a Johto y entrena algunos más. También puedes llevar un buen monstruo de **tipo hielo** para acabar con los Pokémon **tipo dragón** del Campeón.

Súper Poción	**700**
Ultra Ball	**1200**

- El **Snorlax** amodorrado no despertará hasta que, más adelante, consigas la **Tarjeta Radio Expn** en la Central de Energía. Una vez la hayas conseguido, tienes que sintonizar la radio con la **Poké Flauta** y prepararte para combatir con el único Snorlax de este juego.

- Una vez hayas reparado la Central de Energía, devuélvele la **muñeca** Clefairy que encontraste en el club de fans a la **Copiona** de Ciudad Azafrán. Como recompensa, se te dará un **Abono de tren**.

- El líder de gimnasio es el Lt Surge. Si derrotas a sus monstruos de tipo eléctrico, se te dará como recompensa la **Medalla Trueno**, la primera de las **Medallas Kanto**.

RUTAS 6 Y 7

- Aquí no puedes hacer gran cosa, aparte de capturar a Meowth en Plata. La Ruta 7 es tu primera oportunidad de capturar **Pokémon Oscuros** por la noche: Murkrow y Houndour.







BARCO SS AQUA

- Regresa con el Profesor Elm para que te dé el **Ticket de Barco**. Ahora puedes embarcar en el Barco SS Aqua, que zarpará de Ciudad Aceitunada con rumbo a Ciudad Carmín. Puedes regresar los miércoles y los domingos.

- Busca a la chica desaparecida (la encontrarás abajo, en el camarote del capitán). Como recompensa por encontrarla, recibirás el reforzador **Abrigo de Metal**.

CIUDAD CARMÍN

- La recuerdas, ¿verdad? Algunos de los personajes han cambiado, el líder de gimnasio es más duro, y en la Tienda Pokémon se encuentra:

Despertar	**250**
Antiquemar	**250**
Híper Poción	**1200**
Correo	**50**
Antiparalizante	**200**
Revivir	**1500**

CIUDAD AZAFRÁN

- La Copiona vive en la terraza detrás de Silph S.A. Dale la muñeca Clefairy de Ciudad Carmín.

- En la Tienda Pokémon puedes comprar:

Correo floral	**50**
Cura Total	**600**
Súper Ball	**600**
Híper Poción	**1200**
Máxima Poción	**2500**
Ultra Ball	**1200**
Ataque X	**500**
Defensa X	**550**

- Visita el gimnasio Cinturón negro, donde recibirás la **Banda Foco**, que te ayuda a impedir que tus Pokémon se desmayen. Es muy práctica. Si derrotas a los monstruos psíquicos de Sabrina en el gimnasio principal, te llevarás la **Medalla Pantano**.



Los entrenadores de O/P son más duros que los de versiones anteriores.

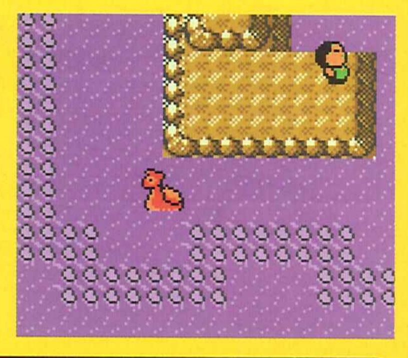


En Johto hay vida de día y de noche. ¿Cuándo duermen?



Sabemos que somos pesados, pero ¡cuánto colorido!





- La Torre de la Radio no funcionará hasta que, más adelante, repares la Central de Energía. Una vez lo hayas hecho, puedes llevarte la Tarjeta Expn. Así escucharás los programas de radio de Kanto.

RUTAS 9, 10 Y TÚNEL ROCA

- En el Túnel Roca puedes obtener diversos ítems, así como a Cubone y Kangaskhan. En la esquina de la Ruta 10 puedes capturar Electabuzzs; puedes conseguir una versión masculina y otra femenina para que te críen un Elekid.

- Surfea hasta la Central de Energía, donde descubrirás el motivo de que no funcione: una pieza robada. Tan sólo tienes que buscarla en Ciudad Celeste y devolverla a cambio de una MT07. También empezará a funcionar el tren entre Ciudad Azafrán y Ciudad Caña Dorada.

RUTAS 24 Y 25

- Emplea el Buscaobjetos para encontrar la pieza robada de la Central de Energía.

- Una vez en casa de Bill, charla con el anciano. Éste quiere ver varios Pokémon, pero tan sólo los pide mediante un acertijo. Los monstruos que quiere ver son, por su orden correcto: Lickitung, Oddish, Staryu, Growlithe y Pichu. Por cada uno que le enseñes te llevarás una **Piedra** distinta.

- Fuera de la casa de Bill, **Misty está con una cita**. Si le hablas, regresará al gimnasio, donde podrás empezar el combate que tanto esperabas.



RUTAS 5 Y 7

- Baja por las terrazas hasta la casa del centro, donde se hallaba la Guardería. Verás a una anciana que te dará la **Etiqueta limpiadora**, que funciona como una versión permanente y suavizada de la poción Repelente.

RUTA 8 Y CIUDAD LAVANDA

- Como muchas otras zonas de Kanto, ésta es muy tranquila. Hallarás entrenadores y un cerezo en la Ruta 8, mientras que la Tienda Pokémon de Ciudad Lavanda contiene:

Antídoto	**100**
Despertar	**250**
Antiquemar	**250**
Súper Ball	**600**
Máximo Repelente	**700**
Antiparalizante	**200**
Poción	**300**
Súper Poción	**700**

El **hombre** de la casa que se encuentra al sur de la ciudad puede cambiar los apodos que hayas puesto a tus monstruos. Así solucionarás errores embarazosos. Si quieres modificar el nombre, hazlo antes de intercambiar el monstruo, porque sólo el entrenador original puede emplear el servicio del "cambiador de apodos".

CIUDAD CELESTE

- En Ciudad Celeste puedes comprar:

Directo	**650**
Cura Total	**600**
Súper Ball	**600**
Súper Poción	**700**
Súper Repelente	**500**
Surf Mail	**50**
Ultra Ball	**1200**
Ataque X	**500**
Defensa X	**550**

- Tendrás que luchar con Misty en el gimnasio, y la recompensa por derrotar a sus monstruos de tipo agua es una **Medalla Cascada**. Al principio no la encontrarás en el gimnasio, pero el **ladrón** de la Central de Energía sí está allí. Huirá. Pregúntale al hombre que está fuera del gimnasio en qué dirección escapó. Si te diriges al norte por la Ruta 24 podrás recobrar la pieza desaparecida.

CIUDAD AZULONA

- La Tienda Pokémon es, en realidad, un gigantesco centro comercial. Esto es lo que ofrece:



CIUDAD FUCSIA

- Por desgracia, la Zona Safari está cerrada y no puedes visitarla ni en Oro ni en Plata. Sin embargo, encontrarás un nuevo líder de gimnasio, porque ya te has visto con **Koga** en el combate con el Alto Mando. Tienes que derrotar a la peligrosa combinación de Pokémon bicho, veneno y planta que **Janine** y sus entrenadores envían contra ti. Así conseguirás la **Medalla Alma**.

- El acceso a la Ruta 19 quedará abierto en una fase posterior del juego. Por ahora, no puedes acceder a ella.

- La Tienda Pokémon ofrece:

Correo floral	**50**
CuraTotal	**600**
Súper Ball	**600**
Híper Poción	**1200**
Máximo Repelente	**700**
Súper Poción	**700**
Ultra Ball	**1200**

Segundo piso

Antídoto	**100**
Despertar	**250**
Antiquemar	**250**
Cuerda Huida	**550**
Cura Total	**600**
Súper Ball	**600**
Híper Poción	**1200**
Antihielo	**250**
Máxima Poción	**2500**
Máximo Repelente	**700**
Antiparalizante	**200**
Poké Ball	**200**
Poción	**300**
Revivir	**1500**
Súper Poción	**700**
Súper Repelente	**500**
Ultra Ball	**1200**

Tercer piso

MT10	**3000**
MT11	**3000**
MT17	**3000**
MT18	**2000**
MT37	**2000**

Cuarto piso

Correo amoroso	**50**
Poké Muñeca	**1000**
Correo de Surf	**50**

Quinto piso

Calcio	**9800**
Directo	**650**
Protec. Esp.	**700**
Más PS	**9800**
Hierro	**9800**
Proteínas	**9800**
Precisión X	**950**
Ataque X	**500**
Defensa X	**550**
Especial X	**350**
Velocidad X	**350**

Sexto piso

Agua Fresca	**200**
Limonada	**350**
Refresco	**300**

Tu objetivo: derrotarlos a todos y hacerte con la colección de medallas.

- La casa del extremo sur de la ciudad alberga un concurso de ver quién come más. Si buscas entre los cubos de basura podrás llevarte algunas **Sobras**. Si las das a tus monstruos, recobrarás PS durante las batallas.

- Si derrotas a los monstruos tipo hierba de Erica, te llevarás una **Medalla Arcoiris**. Además, si visitas la mansión de noche, por la **puerta trasera**, encontrarás un narrador en el cuarto piso que te dará una MT03.



Algunas conversaciones se hacen pesadas, pero son necesarias para poder avanzar.

RUTAS 16, 17 Y 18

- En la ruta que, pendiente abajo, sale de Ciudad Azulona, apenas encontrarás a nadie, salvo algunos entrenadores. Detente con el primero que veas y trata de pescar.

RUTAS 12-15

- Aquí encontrarás a una **chica que busca un Chansey**. Puedes capturar uno en el área herbosa donde ella se encuentra. La muchacha te lo cambiará agradecida por un **Aerodactyle**.

- Si visitas la casa en el camino hacia Ciudad Lavanda, conseguirás la Súper Caña. Ésta es la mejor caña del juego.

CUEVA DE LOS DIGLETT Y RUTA 2

- ¿A que no lo adivinas? La cueva de los Diglett es un sitio donde puedes capturar un par de Diglett y, si te lo tomas con paciencia, un **Dugtrio**.

- **Pikachu** aparecerá finalmente en la última área herbosa de la Ruta 2. Si capturas una versión masculina y otra femenina, podrás hacer que **críen** y nazca un bebé **Pichu** que le podrás mostrar al Abuelo de Bill.

CIUDAD PLATEADA

- Cerca de la Tienda Pokémon encontrarás, por fin, al anciano que puede darte el **Ala** (Plata o Arcoiris) que te falta. Empléala para tener acceso a Ho-oh, o bien a Lugia. La Tienda ofrece:



Súper Ball	**600**
Súper Poción	**700**
Súper Repelente	**1500**
Antídoto	**100**
Antiparalizante	**200**
Despertar	**250**
Antiquemar	**250**

- En el Centro Pokémon puedes intercambiar tu Gloom por un Rapidash.

- Si derrotas a Brock en el gimnasio, te llevarás una **Medalla Roca**.

RUTA 3 Y MT MOON

- Sólo tendrás que luchar con unos pocos entrenadores y, acto seguido, estarás en **Mt Moon**, donde te enzarzarás en el **enfrentamiento final** con tu enemigo. Si quieres luchar de nuevo con él, regresa a la **Meseta Añil** un lunes o un miércoles.

- En la Tienda de Regalos encontrarás:

Agua Fresca	**200**
Limonada	**350**
Muñeca Pokémon	**1000**
Correo Retrato	**50**
Repelente	**350**
Refresco	**300**

- En el claro cercano a la Tienda de Regalos verás un Clefairy que danza cada lunes. Si destruyes la roca que deja después de la actuación, podrás llevarte una Piedra Lunar. Asegúrate de capturar una pareja de **Clefairies**, porque crían y al poco puedes encontrarte con un lindísimo **Cleffa**.

CIUDAD VERDE

- Para hallar al líder del gimnasio, tienes que viajar primero a **Isla Canela**. Cuando regreses, tienes que derrotar al sólido equipo de Azul (en el que se incluyen tres monstruos del Nivel 58) para conseguir una **Medalla Tierra**.



No sabíamos que los Pokémon también tomaban te, pero a juzgar por esa mesa...



Los tonos del juego cambian conforme avanza el día.



Si te encuentras un poco perdido, recurre al mapa. Es de lo más útil.



- Ve a la gran **Casa del entrenador** en el centro de la ciudad, donde descubrirás un hecho muy interesante: una vez al día podrás combatir contra un duplicado idéntico del último entrenador contra el que hayas luchado. Esto es perfecto para encontrar la mejor manera de derrotar a tus amigos.

- El individuo que se encuentra en la esquina sudoeste del mapa te dará una MT42. También puedes comprar todo esto en la Tienda Pokémon:

Antídoto	**100**
Despertar	**250**
Antiquemar	**250**
Correo Floral	**50**
Cura Total	**600**
Híper Poción	**1200**
Antiparalizante	**200**
Revivir	**1500**
Ultra Ball	**1200**

PUEBLO PALETA

- ¡Volvemos al punto de partida! Si tienes las ocho **Medallas de Kanto**, visita al Prof. Oak. Él te dará acceso al **Mt Plata**.

- El líder de gimnasio de Ciudad Verde vive en una casa que se encuentra detrás de la del Prof Oak. Su hermana **cuidará de tus Pokémon** entre las 15.00 y las 16.00 hh. de cada día.

ISLA CANELA

- Surfea hacia el sur desde Pueblo Paleta y descubre lo que ha ocurrido en Isla Canela. Tan pronto como llegues, háblale a Azul, el líder de gimnasio Verde, y él, después de que encuentres a **Blaine**, te devolverá al continente principal para que puedas conseguir la **última medalla de Kanto**.

ISLAS ESPUMA

- El pobre Blaine, líder del antiguo gimnasio de Isla Canela, ha establecido un nuevo gimnasio en esta lóbrega **cueva**. Sus monstruos de fuego se ven muy apagados, por lo que no tendrás muchos problemas para derrotarlo y ganar la **Medalla Volcán.**

RUTAS 22 Y 28

- Tras derrotar a Azul y llevarte la última Medalla de Kanto, tienes que hablar con el Prof Oak. Así accederás a la Ruta 22 y, desde allí, a la **Ruta 28** que conduce a Mt Plata.

- Emplea la Ruta 28 para endurecer a tus Pokémon y captura a algunos esquivos **Monstruos Oscuros**. Visita la casa, donde adquirirás la utilísima técnica MT47 **Ala de Acero**, y asegúrate de curar a tu grupo en el Centro Pokémon antes de llegar a la última cueva.

MT PLATA

- Esta área está abarrotada de **monstruos de alto nivel**, difíciles de capturar. Tienes que visitarla de noche y de día para poder conocer la variada fauna de Mt Plata, así como disponer de las técnicas Destello, Surf y Cascada para llegar a la **última prueba** para un maestro Pokémon.

- En lo alto de la montaña te aguarda Rojo, el entrenador más peligroso de este juego. Lleva consigo un grupo equilibrado; todos sus monstruos superan el Nivel 70, e incluso dispone de un mortífero **Pikachu de Nivel 81**. Si no logras derrotarlo, regresa afuera y entrena un grupo que contenga los tipos oscuro, lucha, agua, fuego, eléctrico y tierra, hasta que todos ellos se encuentren, por lo menos, en el Nivel 70. Compra también todas las pociones que puedas.

- ¿Lo has conseguido? ¡Felicidades! Ahora sólo tienes que capturar los 251 monstruos...



Al principio, será necesario pasarse muchas horas entre las zonas de hierbas altas.

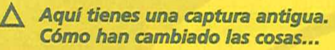
Algunos lugares son compartidos de Rojo/Azul, pero aún sorprenden.



Anota los teléfonos que te den los personajes para estar en contacto con ellos.

Las tiendas Pokémon son esenciales. En la guía tienes la lista de la compra de cada una.





Aquí tienes una captura antigua. Cómo han cambiado las cosas...





POKéDEX

¿Dónde puedo encontrarlos?

Te faltan Pokémon por capturar? Aquí te indicamos dónde se encuentran los 251 que habitan en los cinco cartuchos Pokémon. Si quieres tenerlos todos, tendrás que intercambiar con los cartuchos *Rojo, Azul, Amarillo, Oro y Plata*, de manera que te conviene contar con una buena red de amigos. Recuerda que sólo puedes conseguir un Celebi directamente de Nintendo pero, si ya tienes un viejo Mew, puedes transferirlo mediante la Cápsula del Tiempo. Hemos elaborado una lista con las ubicaciones más habituales de cada uno de los monstruos. Aunque en ocasiones los hallarás en otros sitios, las áreas indicadas ofrecen mejores posibilidades de descubrirlos sin tener que pasar varias horas luchando con los Pidgeys entre las hierbas altas.
Algunos monstruos aparecen tan sólo en una de las versiones del juego, mientras que otros se encuentran en localizaciones algo distintas, según juegues con *Oro o Plata*. Lo hemos indicado oportunamente. Todos los demás aparecen en las mismas zonas en ambos cartuchos.

001 Bulbasaur	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
002 Ivysaur	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
003 Venusaur	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
004 Charmander	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
005 Charmeleon	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
006 Charizard	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
007 Squirtle	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
008 Wartortle	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
009 Blastoise	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
010 Caterpie	O: Rutas 2, 30, Bosque Ilex P: Parque Nacional
011 Metapod	O: Rutas 2, 30, Bosque Ilex P: Parque Nacional
012 Butterfree	O: Ruta 2 P: Parque Nacional
013 Weedle	O: Parque Nacional P: Rutas 2, 30, Bosque Ilex
014 Kakuna	O: Parque Nacional P: Rutas 2, 30, Bosque Ilex
015 Beedrill	O: Parque Nacional P: Ruta 2
016 Pidgey	Rutas 1, 29, 30
017 Pidgeotto	Rutas 8, 15, 43
018 Pidgeot	Evolución de Pidgeotto
019 Rattata	Rutas 29, 30
020 Raticate	Torre Quemada, Rutas 7, 27
021 Spearow	Rutas 22, 33, 42
022 Fearow	Rutas 16, 17, 18
023 Ekans	O: Zona de Juegos de Ciudad Caña Dorada P: Rutas 32, 33
024 Arbok	O: Evolución de Ekans P: Ruta 27
025 Pikachu	Ruta 2
026 Raichu	Evolución de Pikachu
027 Sandshrew	O: Cueva Unión P: Zona de Juegos de Ciudad Caña Dorada
028 Sandslash	O: Rutas 26, 27 P: Evolución de Sandshrew
029 Nidoran F	Rutas 35, 36
030 Nidorina	Rutas 13, 14, 15
031 Nidoqueen	Evolución de Nidorina
032 Nidoran M	Rutas 35, 36
033 Nidorino	Rutas 13,14, 15
034 Nidoking	Evolución de Nidorino
035 Clefairy	Mt Moon
036 Clefable	Evolución de Clefairy
037 Vulpix	O: No disponible P: Rutas 36, 37
038 Ninetales	Evolución de Vulpix
039 Jigglypuff	Rutas 3, 4
040 Wigglytuff	Evolución de Jigglypuff
041 Zubat	Rutas 32, 33, Cueva Unión
042 Golbat	Pozo de los Slowpoke, Calle Victoria
043 Oddish	Rutas 5, 6, Bosque Ilex
044 Gloom	Ruta 5
045 Vileplume	Evolución de Gloom
046 Paras	Bosque Ilex, Parque Nacional
047 Parasect	Evolución de Paras
048 Venonat	Rutas 24, 25, 32, Parque Nacional
049 Venomoth	Rutas 24, 25, Parque Nacional
050 Diglett	Cueva de Diglett
051 Dugtrio	Cueva de Diglett
052 Meowth	O: No disponible P: Rutas 5, 8, 39
053 Persian	O: No disponible P: Ruta 7
054 Psyduck	Rutas 6, 35, Bosque Ilex
055 Golduck	Rutas 6, 35, Bosque Ilex
056 Mankey	O: Rutas 9, 42 P: No disponible
057 Primeape	O: Ruta 9 P: No disponible
058 Growlithe	O: Rutas 7, 36, 37 P: Ningún sitio
059 Arcanine	Evolución de Growlithe
060 Poliwag	Rutas 22, 30, Ciudad Color Crudo
061 Poliwhirl	Ruta 30, Ciudad Violeta, Mt Silver
062 Poliwrath	Evolución de Poliwhirl
063 Abra	Rutas 5, 24, 34 Ciudad Caña Dorada
064 Kadabra	Ruta 8
065 Alakazam	Evolución de Kadabra
066 Machop	Mt Mortero, Túnel Roca, Ciudad Caña Dorada
067 Machoke	Mt Mortero, Túnel Roca
068 Machamp	Evolución de Machoke
069 Bellsprout	Rutas 5, 24, 31, 32
070 Weepinbell	Rutas 24, 25, 44
071 Victreebel	Evolución de Weepinbell
072 Tentacool	Rutas 12, 34, Pueblo Nueva Corteza
073 Tentacruel	Rutas 12, 34, Pueblo Nueva Corteza
074 Geodude	Ruta 46, Cueva Oscura, Mt Mortero
075 Graveler	Ruta 45, Cueva Oscura, Mt Silver
076 Golem	Evolución de Graveler
077 Ponyta	Rutas 26, 28, Mt Silver
078 Rapidash	Ruta 28, Mt Silver, Ciudad Plateada
079 Slowpoke	Pozo de los Slowpoke
080 Slowbro	Pozo de los Slowpoke
081 Magnemite	Rutas 6 11, 38
082 Magneton	Evolución de Magnemite
083 Farfetch'd	Rutas 38, 39
084 Doduo	Rutas 22, 26, 27
085 Dodrio	Rutas 26, 28, Mt Plata
086 Seel	Cueva de Isla Remolino
087 Dewgong	Evolución de Seel
088 Grimer	Rutas 16, 17, 18
089 Muk	Rutas 16, 17, 18
090 Shellder	Rutas 20, 26, Ciudad Carmín
091 Cloyster	Evolución de Shellder
092 Gastly	Torre de Lata, Torre Retoño
093 Haunter	Ruta 8
094 Gengar	Evolución de Haunter
095 Onix	Ciudad Violeta, Cueva Unión, Calle Victoria
096 Drowzee	Rutas 11, 34, 35
097 Hypno	Ruta 11
098 Krabby	Ruta 19, Cueva de Isla Remolino, Ciudad Bosque Cerezas
099 Kingler	Rutas 19, 40, Ciudad Bosque Cerezas
100 Voltorb	Ruta 10, Ciudad Aceitunada, Pueblo Caoba
101 Electrode	Pueblo Caoba
102 Exeggcute	En los bosques, golpea los árboles
103 Exeggcutor	Evolución de Exeggcute
104 Cubone	Túnel Roca
105 Marowak	Túnel Roca
106 Hitmonlee	Evolución de Tyrogue

107 Hitmonchan	Evolución de Tyrogue
108 Lickitung	Ruta 44
109 Koffing	Torre Quemada
110 Weezing	Evolución de Koffing
111 Rhyhorn	Calle Victoria
112 Rhydon	Ciudad Bastón
113 Chansey	Rutas 13, 14, 15
114 Tangela	Rutas 21, 44, Mt Plata
115 Kangaskhan	Túnel Roca
116 Horsea	Cueva Isla Remolino
117 Seadra	Cueva Isla Remolino
118 Goldeen	Rutas 4, 25, Mt Mortero
119 Seaking	Rutas 4, 25, Mt Mortero
120 Staryu	Rutas 19, 34, Ciudad Aceitunada
121 Starmie	Evolución de Staryu
122 Mr Mime	Ruta 21
123 Scyther	Parque Nacional
124 Jynx	Sendero de Hielo
125 Electabuzz	Ruta 10
126 Magmar	Torre Quemada
127 Pinsir	Parque Nacional
128 Tauros	Rutas 38, 39
129 Magikarp	Ruta 43, Lago de Furia, Ciudad Bastón
130 Gyarados	Lago de Furia, Ciudad Fucsia
131 Lapras	Cueva Unión, los viernes
132 Ditto	Rutas 34, 35
133 Eevee	Ciudad Caña Dorada, Ciudad Azulona
134 Vaporeon	Evolución de Eevee
135 Jolteon	Evolución de Eevee
136 Flareon	Evolución de Eevee
137 Porygon	Zona de Juegos de Ciudad Caña Dorada
138 Omanyte	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
139 Omastar	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
140 Kabuto	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
141 Kabutops	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
142 Aerodactyl	Ruta 14 (intercambiar)
143 Snorlax	Ciudad Carmín
144 Articuno	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
145 Zapdos	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
146 Moltres	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
147 Dratini	Ruta 45, Ciudad Caña Dorada, Guarida del Dragón
148 Dragonair	Ruta 45, Guarida del Dragón
149 Dragonita	Evolución de Dragonair
150 Mewtwo	Intercambiar mediante Cápsula del Tiempo
151 Mew	En eventos Nintendo o mediante Cápsula del Tiempo
152 Chikorita	Profesor Elm
153 Bayleef	Evolución de Chikorita
154 Meganium	Evolución de Bayleef
155 Cyndaquil	Profesor Elm
156 Quilava	Evolución de Cyndaquil
157 Typhlosion	Evolución de Quilava
158 Tododile	Profesor Elm
159 Croconaw	Evolución de Tododile
160 Feraligatr	Evolución de Croconaw
161 Sentret	Rutas 1, 29
162 Furret	Ruta 1
163 Hoothoot	Rutas 30, 31, 35, 36, 37
164 Noctowl	Rutas 2, 14, 43
165 Ledyba	O: No disponible P: Rutas 2, 30, 37
166 Ledian	O: No disponible P: Ruta 2
167 Spinarak	O: Rutas 2, 30, 37 P: No disponible
168 Ariados	O: Ruta 2 P: No disponible
169 Crobat	Evolución de Golbat
170 Chinchou	Rutas 20, 41, Pueblo Nueva Corteza
171 Lanturn	Rutas 20, 41, Pueblo Nueva Corteza
172 Pichu	Criar en la Guardería
173 Cleffa	Criar en la Guardería
174 Igglybuff	Criar en la Guardería
175 Togepi	Ciudad Violeta (te lo entregará el ayudante del Profesor)
176 Togetic	Evolución de Togepi (AMIGO)
177 Natu	Ruinas de Alph
178 Xatu	Evolución de Natu
179 Mareep	Rutas 32, 42, 43
180 Flaaffy	Rutas 42, 43
181 Ampharos	Evolución de Flaaffy
182 Bellossom	Evolución de Gloom
183 Marill	Mt Mortero
184 Azumarill	Evolución de Marill
185 Sudowoodo	Ruta 36
186 Politoed	Evolución de Poliwhirl
187 Hoppip	Rutas 13, 32, 33
188 Skiploom	Ruta 14
189 Jumpluff	Evolución de Skiploom
190 Aipom	Golpea los árboles en las montañas
191 Sunkern	Ruta 24, Parque Nacional
192 Sunflora	Evolución de Sunkern
193 Yanma	Ruta 35
194 Wooper	Ruta 32, Ruinas de Alph, Cueva Unión
195 Quagsire	Rutas 10, 27, 32
196 Espeon	Evolución de Eevee
197 Umbreon	Evolución de Eevee
198 Murkrow	Rutas 7, 16
199 Slowking	Evolución de Slowpoke
200 Misdreavus	Cuevas de Mt Plata
201 Unown	Ruinas de Alph
202 Wobbuffet	Cueva Oscura
203 Girafarig	Ruta 43
204 Pineco	Golpea los árboles en los bosques
205 Forretress	Evolución de Pineco
206 Dunsparce	Cueva Oscura
207 Gligar	O: Ruta 45 P: No disponible
208 Steelix	Evolución de Onix
209 Snubbull	Ruta 38
210 Granbull	Evolución de Snubbull
211 Qwilfish	Rutas 12, 13, 32
212 Scizor	Evolución de Scyther
213 Shuckle	Ciudad Bosque Azulón
214 Heracross	Golpea los árboles en las montañas
215 Sneasel	Ruta 28, Mt Plata
216 Teddiursa	O: Ruta 45 P: No disponible
217 Ursaring	O: Ruta 28, Calle Victoria, Cuevas de Mt Plata P: No disponible
218 Slugma	Rutas 16, 17, 18
219 Magcargo	Evolución de Slugma
220 Swinub	Sendero de Hielo
221 Piloswine	Evolución de Swinub
222 Corsola	Pescar: Rutas 18, 34, Ciudad Aceitunada
223 Remoraid	Pescar: Ruta 44
224 Octillery	Evolución de Remoraid
225 Delibird	O: No disponible P: Sendero de Hielo
226 Mantine	O: Ruta 41 P: No disponible
227 Skarmory	O: No disponible P: Ruta 45
228 Houndour	Ruta 7
229 Houndoom	Evolución de Houndour
230 Kingdra	Evolución de Seadra
231 Phanpy	O: Ruta 45 P: No disponible
232 Donphan	O: Ruta 28, Calle Victoria, Cuevas de Mt Plata P: No disponible
233 Porygon2	Evolución de Porygon
234 Stantler	Rutas 36, 37
235 Smeargle	Ruinas de Alph
236 Tyrogue	Mt Mortero
237 Hitmontop	Evolución de Tyrogue
238 Smoochum	Criar en la Guardería
239 Elekid	Criar en la Guardería
240 Magby	Criar en la Guardería
241 Miltank	Rutas 38, 39
242 Blissey	Evolución de Chansey
243 Raikou	Área de Johto
244 Entei	Área de Johto
245 Suicune	Área de Johto
246 Larvitar	Cuevas de Mt Plata
247 Pupitar	Evolución de Larvitar
248 Tyranitar	Evolución de Pupitar
249 Lugia	Cueva Isla Remolino
250 Ho-oh	Torre de Lata
251 Celebi	En eventos Nintendo

EVOLUCIONES POR INTERCAMBIO

Estos monstruos sólo evolucionan cuando los intercambias con otro entrenador. ¡Algunos sólo evolucionan si les entregas un ítem específico!

Graveler	*Golem*
Haunter	*Gengar*
Kadabra	*Alakazam*
Machoke	*Machamp*
Onix	*Steelix (con Abrigo de Metal)*
Poliwhirl	*Politoed (con Roca del Rey)*
Porygon	*Porygon2 (con Mejora)*
Scyther	*Scizor (con Abrigo de Metal)*
Seadra	*Kingdra (con Escama de Dragón)*
Slowpoke	*Slowking (con Roca del Rey)*

CRÍA

Si quieres que tus monstruos crien, pon juntos un macho y una hembra en la Guardería. Sólo crían algunos tipos, pero si te falta la mitad de la pareja, puedes poner un Ditto en su lugar. ¡Es un buen recurso!

Pichu	*Cría dos Pikachus*
Elekid	*Cría dos Electabuzzes*
Cleffa	*Cría dos Clefairies*
Igglybuff	*Cría dos Jigglypuffs*
Magby	*Cría dos Magmars*
Tyrogue	*Un Hitmonchan o Hitmonlee con un Ditto*

También lo puedes intentar con un Venonat y un Pinsir, un Clefairy y un Snubbull, o un Gyrados y un Gyrados Rojo.

¡Trucos para 10 de los mejores títulos de N64!



¡Trucos de todas las épocas: pasado, presente y futuro!

AL RESCATE



1 Turok 3

EL GRAN TRUCO
Introduce los dos códigos siguientes en la pantalla "Enter New Secret", uno detrás del otro, y aparecerá un menú de Secretos que te ofrecerá montones de sorpresas...



1ª Parte
Dibuja una "T" empezando desde la esquina superior de la izquierda. Para ello, selecciona la primera forma, muévete a la derecha, derecha, izquierda, abajo, abajo, seleccionando cada forma sobre la que te halles. Ya has activado algunos trucos.

2ª Parte
Selecciona la quinta forma de la fila de arriba y dibuja un "3". Para ello, muévete a la derecha, abajo, izquierda, abajo-derecha, izquierda. Casi todos los trucos restantes aparecerán en pantalla.

2 Banjo-Tooie

LEE SIGNOS MISTERIOSOS
¿Te confunden los extraños signos en el Templo Jiggywiggy? No te preocupes, existe una habitación oculta que tal vez te ayuda un poco. Sólo tienes que andar a través del mural detrás de Jiggiwiggy y hallarla. ¿Todavía no te enteras? Dirígete a la tienda de la pitonisa Grunty. Prueba varias veces hasta que consigas que te dé el truco para conseguir Jiggies, que te permite leer los signos. Así podrás hacerte con ellos...



DESFILE DE PERSONAJES
¿Te apetece ver un desfile de todos los personajes que aparecen en el juego? Dicho y hecho (bueno, no es tan fácil). Recoge 90 jiggies en el juego. Con ellos ya lo podrás tener y vale la pena darle un vistazo a este desfile, ya que te permite ver a cada personaje haciendo lo que mejor sabe.

3 The World is Not Enough



TIPO DE PERSONAJES
Cada personaje en el juego posee dos atributos que entrar en acción al ser utilizados en el modo multijugador. Ahí va una lista de estos comportamientos...

Buenos *Bond, Christmas Jones, Valentin, Moneypenny, Robinson, M, Robert King.*

Malos *Davidov, Lachaise, Gabor, Bullion, la chica del puro, Elektra King, Renard.*

Jugadores de equipo *Bond, Gabor, Davidov, Robinson, M.*

Asesinos *Renard, Electra King, la chica del puro.*

Recaudadores *Christmas Jones, Bullion, Lachaise, Moneypenny.*

Normales *Robert King, Valentin.*

4 Zelda: Majora's Mask

COMPLETA EL ESCONDITE DE SAKON
Esto puede ser difícil, ya que sólo tienes una oportunidad cada tres días. Con Kafei, la idea es simplemente posicionarte sobre los bloques móviles en los interruptores azules. Link debería caminar por ellos y esquivar a los Wolfos y Deku Baba que se le acercan. Cuando juegues como Kafei, no pises ningún interruptor que no sea azul en la segunda habitación. Más tarde, en la tercera habitación, en la que debes mover los bloques, empuja el bloque norte hacia el oeste, luego el de en medio hacia el norte y podrás alcanzar el enchufe interruptor.



5 F-Zero X

COLORES ALTERNATIVOS
Selecciona una nave y, después, pulsa R o Z en la pantalla de estadísticas.

NAVES MINIMIZADAS
Mantén pulsado L + R + C-arriba + C-abajo + C-izquierda + C-derecha en la pantalla de selección de nave.

VER LA NAVE ANTES DE LA CARRERA
Selecciona una nave, entonces pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda o C-derecha en la pantalla de estadísticas.



PISTAS DEL TORNEO JOKER
Vence en los torneos Jack, Queen y King en el nivel de dificultad estándar.

PISTAS DEL TORNEO X
Vence en los torneos Jack, Queen, King y Joker en el nivel de dificultad experto.

NIVEL DE DIFICULTAD MÁSTER
Vence en los torneos Jack, Quenn, King y Joker en los tres niveles de dificultad.

6 San Francisco Rush II



COCHES EXTRA
Recolecta las llaves ocultas para activar los coches secretos. Cada juego de tres llaves te permite desbloquear uno de los siguientes: Taxi, Hot Rod, Formula 1 y Prototype.

MODO ESPEJO EXTREMO
Para lograr desbloquear el modo Espejo Extremo, ve al menú de opciones, colócate sobre Espejo, mantén pulsados los cuatro botones C y pulsa Izquierda o Derecha para que aparezca la opción Extrema.

COCHE INVISIBLE
En la pantalla de selección de vehículo, pulsa Arriba, Abajo, Z, Izquierda, Derecha, Z, Derecha, Izquierda, Z + Abajo, Arriba, Z. Verás un vídeo en el que aparece el coche con sólo tres neumáticos.

7 Pokémon Stadium

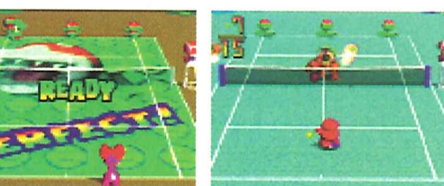
INTERCAMBIO UNIDIRECCIONAL
¿Quieres dar Pokémon sin recibir nada a cambio? Simplemente, coloca al monstruo en una caja solo, luego transfiere esa caja a la "Caja 64" en el cartucho para N64. Apaga la consola e y conecta a ella el cartucho de GB en el que deseas guardar al bicho. Así podrás deshacerte de él sin problemas.



8 Mario Tennis

LA PISTA PIRAÑA
Parece mentira, pero lo que consigues al terminar la pista piraña con un perfecto 50/50 es, eso, la pista de la piraña. Tiene 50 pelotas de tenis, como la última pantalla que te da la puntuación al final de las rondas. Fuera de ella está la planta piraña. La velocidad de la bola aquí es normal, al igual que los botes. De cualquier modo, no es muy recomendable para jugar a tenis.





9 Pokémon Puzzle League

SUPERA EL GIMNASIO
Ahí va algo útil que hemos descubierto sobre el complicado Modo Gimnasio. Jigglypuff ralentizará el progreso de tus piezas cada vez que intentes un combo. De cualquier modo, lo que debes recordar es que esto funciona con cualquier combo –no importa el tamaño-, así que tal vez sea mejor olvidar los más grandes y concentrarse en crear muchos pequeños para alargar tu inevitable agonía.



10 Turok: Rage Wars

DESBLOQUEAR JEFES
Completando alguna de las más complicadas pruebas, podrás ponerte en la piel de algunos jefes en el modo multijugador.



Juega como Bastille
Completa las pruebas de Raptor, Mantid Drone y Guardian.

Juego como Syra
Completa las pruebas de Campaigner, Lord of the dead y Juggernaut.

Juega como Symbiont
Completa Fireborn, Mantid Mites y Oblivion Spawn.

Juega como Tal'Set
Lucha y vence en Mantid Solid y desbloquearás la forma del original Turok.

Consejos para los mejores *Trucos frescos para todos los gustos*



EXCITEBIKE 64

Modo depurado
IMGOINGNOW

Invencibilidad
MOWER

Cabezudos
BLAHBLAH

Cabezas pequeñas
PINHEAD

Piruetas bonus
SHOWOFF

Modo espejo
YADAYADA

Desbloquea todos los trucos y piruetas
TRICKSTER

Modo "Beat This!"
PATWELLS

Corredores invisibles
INVISRIDER

Foto de los desarrolladores
UGLYMUGS



OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Bienvenidos a Game On, chic@s! Aquí tenéis otra hornada de desafíos bien calentitos para que les hinquéis el diente. Cuidado no os vayáis a quemar.

Desempolvad los cartuchos –sirven viejos y nuevos-, y desentumeced los dedos. Si pensáis que las propuestas aquí presentadas son pan comido, ¿por qué no enviáis esas tácticas tan endiabladamente complicadas que guardáis bajo llave? Vuestro momento de gloria llegará el próximo mes, cuando las publiquemos. ¡Venga esos desafíos, no os hagáis los remolones!

ZELDA: MAJORA'S MASK — *De vuelta y vuelta*





Para intentar el desafío que nos propone **Ricard Pujades** de **La Garriga (Barcelona)**, primero tendrás que encontrar la Máscara Goron y comprobar que el medidor está rebosante de energía mágica. Entonces, dirige tus pasos hacia el tronco situado junto al pantano del Campo de Términa (el que contiene el arca) y espera a que sean las 6 de la tarde del último día. Da todas las vueltas que te sea posible por la parte más alejada del centro del Campo de Términa antes del cataclismo. No puedes agotar la magia, ni tampoco parar, hacer que el tiempo pase más despacio, golpear paredes o agua. Si lo haces tendrás que volver a empezar desde el principio. Cuenta el número de vueltas.

VUELTAS COMPLETAS	 	6	 	4	 	2

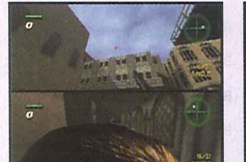
PERFECT DARK — *Todo en contra*

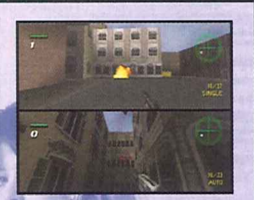



El primer desafío de este mes para *Perfect Dark* nos lo envía **Xosé Núñez** desde **Cambados (Pontevedra)**. Inicia una partida contraoperativa con un humano de oponente. El objetivo para el contraoperante es sobrevivir el mayor tiempo posible (no puede recurrir a la píldora letal para escapar). Eso sí, puede intentar matarte, aunque no sea la táctica más inteligente. ¡A ver cuánto tiempo aguanta! Los trucos están prohibidos y el modo seleccionado debe ser el de Agente. Cronometra los minutos que tardas en pillarle.

MINUTOS		15		10		5

TWINE — *Tiro al paracaídas*





César Castillejos de **Madrid** es la primera persona que nos envía un desafío para *TWINE* y, por cierto, es genial. Iniciad una partida multijugador, da igual el número de jugadores. Seleccionad una arena al aire libre (Estambul va requetebién) y poneos a recoger armas como locos. Cuando las armas de repuesto empiecen a llover del cielo, disparad al paracaídas para que la caja se precipite al suelo con un estrepitoso ruido. Repartid las medallas según el número de paracaídas que hayáis conseguido derribar durante cinco minutos. No vale dispararse unos a otros ni utilizar armas provistas de teleobjetivo.

PARACAÍDAS DERRIBADOS		15		10		7

DONKEY KONG — *Desigualdad de condiciones*





Estefanía Lluch de **Valencia** ha tenido la amabilidad de compartir su desafío para *Donkey Kong 64* con todos nosotros. Empezad una partida para dos jugadores en la arena más pequeña (la que tiene la pasarela suspendida). Un jugador irá desarmado y se quedará en el nivel superior, mientras que el otro no se moverá del nivel inferior. El jugador de abajo ha de intentar disparar al de arriba tantas veces como le sea posible, pero sin utilizar munición busca. Las medallas premian los aciertos conseguidos durante dos minutos. Si el jugador del nivel superior cae, eso cuenta dos puntos.

ACIERTOS		20		15		10

PERFECT DARK — Simulantes suicidas



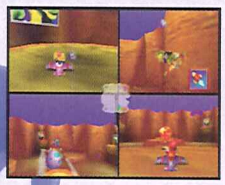
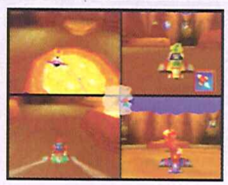


Aquí tenéis un excelente desafío para dos jugadores, cortesía de **Ander Berastegui** de **Barakaldo (Vizcaya)**. Entrad en el Simulador de combate y comenzad una partida en una arena cualquiera. Seleccionad como arma las minas remotas y como compañero de equipo un SimPerfect cada uno. Que los simulantes os protejan mientras os encargáis de recoger todas las minas que podáis. Luego, de lo que se trata es que los simulantes carguen con minas y se lancen al ataque. Provocad la detonación de los explosivos cuando alguno de los sims esté cerca del oponente. Contad el número de veces que matáis al compañero de equipo de la misma manera durante 20 minutos.

MUERTES  10  7  5

DIDDY KONG RACING — ¡Manda huevos!



Todo lo que sirva para inyectar emoción al modo multijugador de *DKR* bienvenido sea. Así se explica que hayamos recibido con los brazos abiertos el desafío que nos remite **Jaume Masfont** de **Tàrrega (Lleida)**. Junto con tres amigos selecciona la arena Montaña de Fuego. El objetivo del juego es llegar el último; para ello, tendrás que tirar huevos en las cestas de los oponentes mientras intentas por todos los medios evitar que ellos pongan huevos en la tuya. El desafío dura cuatro partidas; intenta, por lo tanto, quedar en última posición la mayoría de las veces. Suma el resultado y, según la posición que ocupes en la clasificación final, habrás ganado una u otra medalla.

POSICIÓN  4°  3°  2°

MARIO KART — Quitanieves






Le damos las gracias a **Cristóbal Paredes** de **Pamplona (Navarra)** por este desafío en toda regla. En el modo contrarreloj, selecciona el circuito Frappe Snowland. El objetivo del juego es lograr la vuelta más rápida, aunque durante el recorrido tendrás que chocar contra 10 muñecos de nieve -ni uno más ni uno menos. La clave del éxito está en saber utilizar adecuadamente los turbos, así como ser consciente de los muñecos que hay que golpear y el orden para hacerlo. Difícil, pero no imposible. La imposición de medallas depende del crono marcado.

TIEMPO DE VUELTA  1'30  1'35  1'40

ZELDA: MAJORA'S MASK — Perder los carteles





La experta jugadora **andorrana Meritxell Martí** nos ha enviado este maravilloso desafío para *Majora's Mask*. ¿Quién no se ha pasado una hora entera cabalgando por Términa de un letrero indicador a otro? Pero ahora Meritxell nos propone que demostremos nuestro dominio con la espada y cortemos los carteles a pedacitos. El oro, pronto está dicho. Nosotros lo hemos intentado cientos de veces y lo máximo que hemos conseguido son cinco trozos. Piensa que si nos superas además de colgarte la medalla dorada te habrás ganado la admiración del equipo de M64.

TROZOS  6  5  4

¡Ahora te toca a ti!

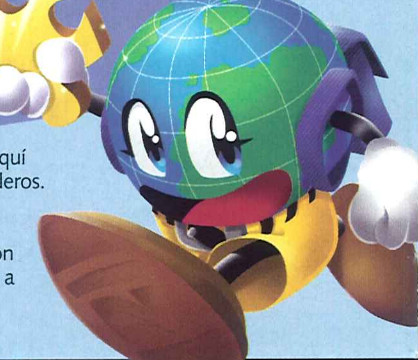
GAME ON

¿Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Zelda: Majora's Mask ● Operation Winback
● Rush 2049 ● The World is Not Enough
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

SOY EL MEJOR



¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?

De nuevo, el juego estrella de esta sección es *Perfect Dark*. Pese a nuestras peticiones para que enviéis récords referentes al resto de juegos que pueblan estas páginas o bien que creéis vosotros mismos nuevas secciones con las mejores puntuaciones de vuestros juegos favoritos, lo cierto es que la aventura de Joanna tiene cada vez más protagonismo. Es por eso que este mes hemos hecho reformas y hemos inaugurado algunos apartados nuevos. Aun así, seguimos a la espera de récords para el resto de títulos para N64.

Si te crees el mejor, demuéstranos que puedes superar los tiempos y puntuaciones conseguidas por los demás. Pulveriza los récords que aquí aparecen y entra a formar parte de los mejores nintenderos. ¡Ah! No dudes en enviarnos todo tipo de récords referentes a los juegos que hay en estas páginas. Aunque no esté creada la sección, la inauguraremos con tu puntuación o tiempo estrella. Así que, ponte manos a la obra y deja volar tu imaginación y tus dedos para hacerte con un sitio en nuestra revista.



BÁTELOS SI PUEDES



Toma dos de los mejores juegos para N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récordes que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...

BANJO-TOOIE

¡Por fin! ¡*Banjo-Tooie* ya está disponible! La espera ha sido larga pero, cuando enciendes tu consola con este cartucho dentro, acabas por olvidarte un poco del tiempo que te has pasado mordiéndote las uñas. Como suponemos que una novedad como ésta os tendrá bien enganchados, el reto de este mes está dedicado al híbrido oso-pájaro. Lo que has de hacer es superar los 57 y 55 puntos que uno de nuestros redactores ha logrado en los minijuegos Explota el globo y Duelo de minisubmarinos, respectivamente. ¿Te parece complicado?



BANJO-KAZOOIE



Más osos y más pájaros pero, esta vez, en su primera versión. Este reto es ideal para aquellos que aún no han podido hacerse con el nuevo cartucho de Rare y no pueden para de pensar en él. Recupera tu cartucho de *B-K* e intenta superar todo el juego en menos de 4 horas. Si lo logras, demostrarás ser todo un experto en este plataformas. Un consejo: traza un plan antes de empezar, pues no hemos sido muy generosos con el tiempo límite y no te conviene malgastar segundos.

Perfect Dark
TIEMPOS EN MODO AGENTE

CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN

1 **0:42** Guillermo Marsal, *Madrid*
1 **0:42** Nacho Fernández, *Cuenca*
1 **0:42** Juan Riquelme, *Murcia*
2 **0:44** Francisco Barahona, *Almendralejo*
2 **0:44** Miquel Martínez, *Barcelona*
3 **0:45** Guillermo Rumbeu, *Valencia*

LAB. DATADYNE: INVESTIGACIÓN

1 **1:43** Juan Riquelme, *Murcia*
2 **2:09** Guillermo Marsal, *Madrid*
3 **2:11** Miquel Martínez, *Barcelona*
3 **2:11** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*

CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

1 **1:32** Miquel Martínez, *Barcelona*
2 **1:39** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
3 **1:41** Daniel Cruz, *Tenerife*

VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO

1 **1:42** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
2 **1:47** Guillermo Marsal, *Madrid*
3 **1:49** Juan Riquelme, *Murcia*

CHICAGO: SIGILO

1 **0:33** Guillermo Rumbeu, *Cuenca*
2 **0:34** Juan Riquelme, *Murcia*
3 **0:39** Miquel Martínez, *Barcelona*

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

1 **1:33** David Arranz, *Madrid*
1 **1:33** Juan Riquelme, *Murcia*
2 **2:20** Nacho Fernández, *Cuenca*
3 **2:49** Miquel Martínez, *Barcelona*

AIR FORCE ONE

1 **1:52** Juan Riquelme, *Murcia*
2 **1:57** Guillermo Marsal, *Madrid*
3 **2:03** Guillermo Rumbeu, *Valencia*

VENGANZA DE MR BLONDE

1 **1:58** Juan Riquelme, *Murcia*
2 **2:09** Guillermo Marsal, *Madrid*
3 **2:29** Nacho Fernández, *Cuenca*

INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA

1 **1:35** Juan Riquelme, *Murcia*

EL DUELO

Dificultad Agente Especial 0:09
Dificultad Agente Perfecto: 0:15
Nacho Fernández, *Cuenca*

LAB. DATADYNE: INVESTIGACIÓN

Dificultad Agente Perfecto: 5:39
David Arranz, *Madrid*

International Track & Field

100M LISOS
- 1 **9,42seg** Jesús Zafra, *Córdoba*

110M VALLAS
- 1 **12,07seg** Iván Barbas, *Alicante*
- 2 **12,55seg** Mikel Cárcamo, *Vizcaya*

SALTO DE LONGITUD
- 1 **9,39m** Luis Martín, *Madrid*

JAVALINA
- 1 **105,80m** Aleix Vilalta, *Girona*

POTRO
- 1 **9,99** José Ernesto Pascual, *Murcia*
- 2 **9,99** Antonio E. Pérez, *Tenerife*
- 3 **9,75** Francisco Atienza, *Álava*

MARTILLO
- 1 **101,80m** Diego Belmonte, *Madrid*

HALTEROFILIA
- 1 **280kg** Ricardo Barrenechea, *Bilbao*

SALTO CON PÉRTIGA
- 1 **6,91m** José Ernesto Pascual, *Murcia*
- 2 **6,75m** Antonio E. Pérez, *Tenerife*
- 3 **6,70m** David Otero, *Burgos*

TRIPLE SALTO
- 1 **19,70** Samuel Alonso, *Tarragona*

SALTO DE ALTURA
- 1 **2,54m** José Ernesto Pascual, *Murcia*
- 2 **2,50m** Sergio Ramos, *Madrid*

100M LIBRES
- 1 **0'45"54** Victor Vega, *Santander*

100M BRAZA
- 1 **1'00"03** Álex Sánchez, *Toledo*

BARRA FIJA
- 1 **9,97** Alexandre Hervas, *Alicante*
- 2 **9,96** José Ernesto Pascual, *Murcia*
- 3 **9,95** Consuelo Molina, *Madrid*

Star Wars Episode 1: Racer



BOONTA TRAINING COURSE
- 1 **0:20,936** Daniel Renedo, *Badajoz*

MON GAZZA SPEEDWAY
- 1 **0:07,952** Aarón Solís, *Pontevedra*

BEEDO'S WILD RICE
- 1 **0:52,525** Daniel Renedo, *Badajoz*

MALASTARE 100
- 1 **0:30,441** Fernando Costas, *Pontevedra*

MARIO GOLF



TOAD HIGHLANDS
- 1 **8'50"32** Mario Valero, *Barcelona*

KOOPA PARK
- 1 **9'41"63** Eugenio Miranda, *Cádiz*

SHY GUY DESERT
- 1 **9'53"12** Guillermo Argüello, *Mallorca*

Otros Juegos



POKéMON SNAP
- 1 **Máxima puntuación: 261.540**
  Carlos Urrea, *Girona*
- 2 **Mejor foto: 10.000 puntos**
  Guillermo Marsal, *Madrid*

TUROK DINOSAUR HUNTER
- 1 **Tutorial time Challenger: 2:39**
  Daniel Pacheco, *Barcelona*

Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás.
Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

SOY EL MEJOR, MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o bien por correo electrónico a:
n64@mcediciones.es

World Driver Championship



HAWAII C
- 1 **01:00,14** Guillermo Echegaray, *León*

ROME B
- 1 **1:11,49** Rubén Torrent, *Valencia*

TIEMPO TOTAL
- 1 **5:46,15** Rubén Torrent, *Valencia*

DK 64



JUEGO DE RAMBI
- 1 **228** Miguel Gunnar, *Las Palmas*
- 2 **220** Javier Salanueva, *Alicante*

ARENA ENGUARDE
- 1 **359** Tomás Garrido, *Sevilla*

CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY
- 1 **85** Juan Riquelme, *Murcia*
- 2 **84** Héctor Pérez, *Bilbao*

Smash Bros



MARIO
- 1 **11"02** Manuel Costas, *Asturias*

DONKEY KONG
- 1 **13"35** Pablo Ródenas, *Zaragoza*

YOSHI
- 1 **18"47** Gerard Muñoz, *Lleida*

KIRBY
- 1 **18"55** Inma Gómez, *Almería*

LINK
- 1 **18"82** Pedro Domínguez, *Huelva*

FOX
- 1 **14"05** Emilio Alcaide, *Málaga*

PIKACHU
- 1 **10"46** Daniel León, *Madrid*

BONUS 1 TIEMPO TOTAL
- 1 **3'22"50** Pedro Domínguez, *Huelva*

BONUS 2 TIEMPO TOTAL
- 1 **5'55"41** Manuel Costas, *Asturias*






1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1ºs PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

1ª CONVOCATORIA  DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono ....

LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

Truco del mes

1 Perfect Dark
En el primer nivel, lanza una mina ECM contra uno de los malos, luego hazla estallar. El muy tonto pensará que se le ha disparado el arma y hará una de estas dos cosas: rendirse o recoger la mina e intentar hacerte trizas con ella. El explosivo emite unos pitidos muy extraños.
Óscar Rubianes, Melilla



2 TWINE
¿Quieres matar a Gabor con facilidad? Dispara a los guardias antes de rescatar a M, pero no les quites las armas. Recógelas cuando llegue el momento de enfrentarte a Gabor. Así, llevas las de ganar seguro.
Borja del Valle, Madrid



3 Zelda: Majora's Mask
Si matas al buitre (pájaro) que te roba dinero que hay a las afueras de Ciudad Reloj en dirección al Rancho Romani, éste te dará 99 rupias. Es preferible ir a su encuentro sin rupias.
Teo Martín, Badajoz

4 Perfect Dark
Poco antes del final de Central Datadyne: Extracción, apunta al Dr. Caroll con la función secundaria del lanzacohetes y dispárale. Acude rápidamente al helipuerto. Fíjate en el extraño comportamiento del Dr. Caroll durante la secuencia de vídeo que indica que has completado el nivel.
Ángel Vázquez, Córdoba

5 TWINE
Para subir sobre el avión en el nivel multijugador Ataque aéreo, dispara a la ventana de la cabina de pilotaje, salta al morro de la nave y camina por el fino rayo láser blanco. El alerón de cola es un excelente mirador desde el cual divisar la "colina" del modo por equipos Rey de la colina.
Jaime Blasco, Cuenca



6 Perfect Dark
Activa el modo DK y los trucos Personajes pequeños y Ocultación. Luego, accede al nivel Central Datadyne: Deserción y ve a la secuencia en la que aparecen dos guardias sentados. En las sillas sólo verás dos cabezas. Parece una escena sacada de la película Sleepy Hollow.
Eduard Farrés, Girona

7 TWINE
En vez de entrar en el edificio al final de la misión Vigilancia nocturna, dispara a la ventana, pincha el teléfono y fotografía las pruebas. Davidov no te molestará.
Javier Mínguez, Almería

8 Zelda: Majora's Mask
¿Tienes problemas con la Mazmorra-Escondite Goron? En lugar de tocar la primera arca, deja el stick analógico en paz. Rebotarás contra las tres arcas sin haber movido un dedo.
Arancha Torres, Barcelona

9 Perfect Dark
Accede a Área 51: Infiltración con el truco



Escudos enemigos activado. Cuando llegues al helipuerto rodeado de minas, el tío del lanzacohetes aún estará vivo.
Julián Tudela, Santander

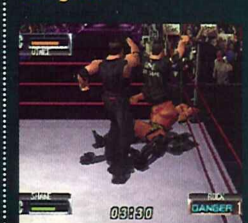
10 Worms Armageddon
Escoge un nivel en el que no haya tejado. Crea una plataforma con vigas y teletransporta allí tus gusanos. A continuación, selecciona Muerte súbita y contempla cómo se ahogan los enemigos.
Esteban Díaz, Málaga



11 Zelda: Majora's Mask
Cuando tengas que enfrentarte a Goth, quédate junto a la puerta por la que entras y dispara flechas en el momento que pase él. En cambio Goth no podrá herirte.
Daniel Vicario, Madrid

12 Virtual Pool 64
Mantén presionado R cuando sea el turno de la máquina. Controlarás el taco y podrás hacer que falle siempre. ¡Es divertidísimo!
David Matas, Tarragona

13 TWINE
En el modo multijugador, escoge el guardia de seguridad como personaje y tendrás la facultad de atravesar muros. Échale el guante tras completar el nivel El rescate de King en la dificultad de Agente secreto y en un tiempo inferior a 3:45.
Juan Carlos Luque, Zaragoza



14 Zelda: Majora's Mask
¿Te gustaría explorar el pantano sin tener que rescatar a Koume? Teletranspórtate hasta allí y transfórmate en Link Goron. Podrás rodar por el agua poco profunda y destruir Octoroks sin temor a sufrir ningún daño.
Marc Bonet, Palma de Mallorca



15 Zelda: Ocarina of Time
Si te cubres con el escudo (botón R) sin usar fijar blanco con Z y te lías a dar estocadas, éstas tendrán la misma fuerza que tu último ataque. Es decir, que si haces, por ejemplo, un ataque con salto y rápidamente haces lo dicho, tus estocadas tendrán potencia doble. Así podrás golpear todo lo rápido que puedas pulsar el botón B y, además, estarás cubierto.
Pedro Gargallo, Madrid



recortar y mandar

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Aquí tenéis mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo ....

Y vivo en ....

....

....

....

Código Postal ....

GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

El club de los VIRTUOSOS

Jugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro…

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS

desafío  A — F-Zero X

Qué debo hacer: Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.
Pruebas: Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 17.



desafío  G — GoldenEye 007

Qué debo hacer: Desbloquea todos los trucos.
Pruebas: Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.
Ayuda extra: Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.



desafío  B — Rogue Squadron

Qué debo hacer: Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.
Pruebas: Una foto en la que se vean tus estadísticas.
Ayuda extra: Nuestra guía del número 17.



desafío  H — Donkey Kong 64

Qué debo hacer: Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.
Pruebas: Una foto del menú de pausa con la información
Ayuda extra: Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.



desafío  C —  Super Mario 64

Qué debo hacer: Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes que muestre el número total de monedas.
Ayuda extra: ¡Es Mario! No necesitas trucos.



desafío  I — Resident Evil 2

Qué debo hacer: Consigue una puntuación A en la misión de Leon.
Pruebas: Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.
Ayuda extra: Nuestra guía paso a paso del número 28.

desafío  D — Turok: Rage Wars

Qué debo hacer: Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: En nuestro número 28 tienes trucos.



desafío  J — Mario Golf

Qué debo hacer: Consigue las 108 medallas Birdie.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de Modo.
Ayuda extra: En el número 26 cuentas con una útil guía.

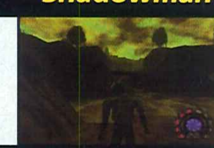


desafío  E —  Wave Race 64

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.
Pruebas: Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.
Ayuda extra: No la necesitas. Sólo corre como las balas.

desafío  K — Shadowman

Qué debo hacer: Consigue las 120 Dark Souls.
Pruebas: Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 24.



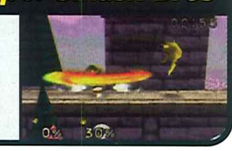
desafío  F —  Mario Kart 64

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes tu tiempo.
Ayuda extra: Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.



desafío  L — Super Smash Bros

Qué debo hacer: Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 27.



LAS REGLAS

Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS
MAGAZINE 64
MC EDICIONES, S.A.
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

- *Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.*
- *Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.*
- *Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)*
- *Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.*
- *No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.*
- *Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.*

Temblad chicas, el Doctor está en la ciudad...

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA



Dr. Vainilla,
No consigo encontrar el Escudo Espejo en *Majora's Mask*. Estoy de los nervios. Por favor, dígame dónde está.
Ignacio Macías, Madrid

Al tiempo que agita un sable, el Dr. Vainilla grita: "¡Sólo puede quedar uno!"
Entra en los túneles que hay bajo el Cañón Ikana; accederás a ellos por el pozo seco. Busca un Poe embotellado y entrégaselo al fantasma que lo necesita. Llegarás a una sala con cuatro antorchas apagadas. Enciéndelas con las Flechas de fuego y acto seguido aparecerá el arca que contiene el Escudo Espejo. Así de simple.

Dr. Vainilla,
Estoy en la mansión de Elektra en *TWINE*. ¿Qué se supone que debo hacer cuando llega Davidov? ¡Ayúdeme, se lo suplico!
Miquel Argemí, Barcelona

El doctor se pasea sigilosamente por la consulta con unas enormes zapatillas peludas.
Tras la secuencia de vídeo en la que Davidov camina por el sendero, tendrás que introducirte rápidamente en el edificio. Gira a la derecha y pon el micrófono de escucha. Justo al lado del teléfono hay unos papeles; fotografíalos. Luego, sal del edificio y dirígete hacia el coche. Junto al vehículo pulsa B. ¡Misión cumplida! Que pase el siguiente, por favor.

Dr. Vainilla,
He desbloqueado a dos de los personajes secretos de *Super Smash Bros*, pero aún no le he visto el pelo a Luigi. ¿Cómo lo consigo?
Pablo Costales, Valencia

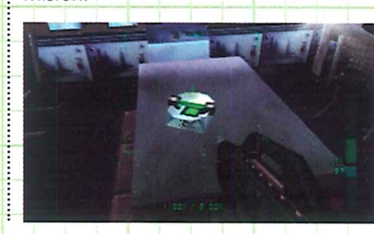
El Dr. Vainilla está atrapado en una esfera flotante de energía color violeta.
Para que veas que soy generoso, te facilito el nombre de los cuatro personajes secretos y te digo cómo conseguirlos...
Capitán Falcon: *completa el juego en cualquier dificultad en menos de 20 minutos. Vence a Falcon cuando te rete.*
Jigglypuff: *no dejes de luchar ni un momento. Al final del juego, te enfrentarás a este monstruo. Será todo tuyo una vez le ganes.*
Luigi: *completa Bonus Practice 1 con los ocho personajes principales. Entonces, Luigi aparecerá buscando pelea. Sólo tienes que vencerle.*
Ness: *completa el juego en dificultad normal y con tres vidas como máximo. No utilices ningún "continue" o no funcionará.*

Dr. Vainilla,
¿Cómo destruyo a Xiphias en *Turok 3*? Llevo dos semanas atascado.
Joaquín Ibáñez, Murcia

El doctor ha organizado una carrera de caracoles sobre su mesa de nogal.
Si no quieres morir durante la primera parte de la batalla, tienes que dispararle al ojo abierto sin descanso. No te iría mal tener el Arco Tek. Cuidado con los tentáculos. Cuando el ojo explote, corre a refugiarte; el submarino es un buen escondite. Sube y pulsa el botón para deshacerte completamente del monstruo. A continuación, ve nadando hacia el túnel. El segundo capítulo se habrá acabado. Suena tan sencillo...

Dr. Vainilla,
En *Perfect Dark*, ¿cómo encuentro la tercera pieza de la tecnología experimental en el nivel Laboratorio Datadyne: Investigación, con la dificultad de Agente Perfecto?
Joseba García, San Sebastián

El Dr. Vainilla empieza a rugir como un tigre. Lleva unos colmillos postizos.
Joseba, muchacho, claro que no la encuentras. El escudo de tecnología avanzada está en un lugar diferente a las demás piezas. Una vez hayas atravesado la puerta de seguridad y entrado en el área previa a las armas centinela, tuerce a la izquierda. Cruza la puerta; luego, sigue recto hasta que veas una mesa. Encima, hay algo parecido a un escudo. Recógelo y habrás cumplido el objetivo de la misión.



Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor

Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

..............................Código Postal..............................

CÓMO... JUGAR CON JUEGOS DE IMPORTACIÓN EN TU N64

64 CÓDIGO DE COMPATIBILIDAD
código E93D0054-003F
Con este código para tu cartucho convertidor puedes jugar a este juego en tu N64 PAL

¿Quieres disfrutar ahora mismo de los lanzamientos japoneses y estadounidenses más recientes? Sigue nuestras indicaciones...

Admitámoslo: Europa está un poco olvidada de la mano de Nintendo. Aún hoy en día no podemos entrar en una tienda de videojuegos cualquiera y hacernos con Harvest Moon 64. A ello cabe sumar la noticia de que Sin and Punishment no embarcará rumbo al Viejo Continente. Así pues, parece que la única solución para echar el guante a los mejores juegos recién estrenados es adquirir una máquina de importación o comprar un cartucho convertidor.

Los juegos de importación generan un mercado paralelo, algo que Nintendo no ve con buenos ojos, aunque es una práctica ampliamente extendida y totalmente legal, en la que intervienen aspectos técnicos como formatos de señales, códigos de conversión y transformadores. Una complicación para los no iniciados.

Ya que el lanzamiento japonés de la GameCube está "casi" a la vuelta de la esquina (la idea de la importación acude a nuestra mente con más fuerza que nunca), hemos pensado que ésta es la ocasión propicia para contarte todo lo que necesitas saber sobre juegos de importación. A partir de este momento, podrás disfrutar de títulos como *64 O-Sumo* y *Susume! Taisen Puzzle* Dama en tu consola favorita. Pasemos a los detalles.

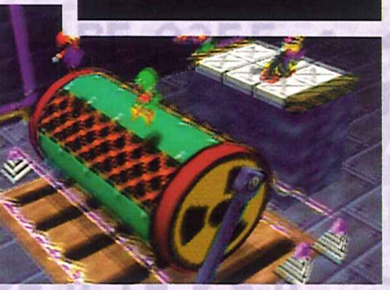
LO BÁSICO

Japón y Estados Unidos comparten el sistema de televisión en color NTSC, mientras que prácticamente el resto del mundo ha adoptado el sistema PAL (excepto Francia y Rusia que utilizan una versión modificada de la tecnología PAL llamada SECAM). El NTSC transmite menos líneas que el PAL, pero actualiza la pantalla 60 veces por segundo en lugar de 50. Tradicionalmente, los cartuchos convertidores (ver la página siguiente) que permiten jugar juegos PAL en consolas NTSC y viceversa, provocaban efectos secundarios tales como pantalla recortada o imagen desdoblada. En realidad, incluso conversiones en toda regla han padecido algún trastorno, sin ir más lejos, la versión PAL de Mario 64 presenta colores más pálidos. Pero esos problemas son agua pasada y la tecnología de los convertidores ha avanzado a pasos agigantados, gracias a la pericia de desarrolladores como Rare en la conversión al sistema PAL.

Mario Party 2 en perfecto estado.

Pero en tiempos remotos, los cartuchos convertidores encogían la imagen.





También la imagen desdoblada forma parte del pasado.

CÓMO... CONSEGUIR UNA N64 NTSC

La elección de los campeones para jugar los mejores juegos antes que nadie.



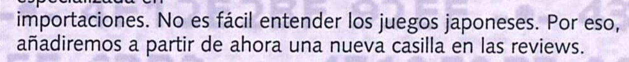
1 Lo primero es llamar a una tienda de videojuegos especializada en consolas y juegos de importación. A modo orientativo, una N64 norteamericana puede costar unas 30.000 pesetas en toda la gama de colores y con dos mandos. Por algo más, alrededor de 32.000 pesetas, se puede conseguir la consola con dos mandos, los cables y un transformador reductor (o convertidor de tensión –véase más abajo) incluidos.

2 Necesitas un televisor bastante moderno que disponga de una de estas conexiones de entrada: señal compuesta (roja, blanca y amarilla), euroconector o S-Video. En caso de duda, consulta a la tienda especializada. No siempre el "consejo" de los vendedores de electrodomésticos de que la tele no captará la señal NTSC es bueno. Si el televisor es bastante nuevo y de marca japonesa, lo más probable es que funcione.

3 Problema: las tomas de corriente de Japón y Estados Unidos son de 110V, frente a los 220V de España. Primera solución: utilizar el "bloque" de alimentación de una N64 PAL en la máquina NTSC, ya que el voltaje después de que la corriente pase a través del bloque es idéntico. Segunda solución: utilizar un transformador reductor para que convierta los 220V de la red a los 110V del bloque norteamericano/japonés. Cuesta entre 5.000 y 8.000 pesetas y se puede comprar en una ferretería o tienda de electrónica. Nunca enchufes una N64 japonesa o norteamericana directamente a la corriente: fundirías la máquina.



4 Una vez se tienen la máquina, los cables, el televisor adecuado y se ha solucionado lo de la alimentación de energía, luego tocan los juegos. Acude otra vez a la tienda de videojuegos especializada en importaciones. No es fácil entender los juegos japoneses. Por eso, añadiremos a partir de ahora una nueva casilla en las reviews.



CÓMO... APROVECHAR TU N64 PAL CON UN CARTUCHO CONVERTIDOR

¿Andas mal de dinero? Una alternativa más barata es el cartucho convertidor.



1 Prueba, por ejemplo, el Passport Plus III. Si el precio es una garantía, algo que cuesta unas 6.500 pesetas no puede ir mal. Tendrás todas las capacidades de una consola de importación a un mínimo coste.

2 Tira la tele vieja al cubo de la basura. Tener un modelo de televisión u otro cambia mucho las cosas: en los más modernos bastará un cable RF (de antena) normal para transmitir la señal de la N64, mientras que otros necesitarán una conexión de entrada compuesta, S-Video o para euroconector. Los sistemas televisivos más antiguos no captarán señal alguna.



3 Inserta un juego Nintendo en sistema PAL en la parte trasera del cartucho convertidor y el título de importación en la ranura superior (los juegos PAL más recientes funcionan mejor). Pero, cuidado, hemos oído por ahí que los datos guardados en el cartucho PAL se borran de la memoria. ¡Vaya gracia!





4 También se pueden agregar códigos de trucos, aunque algunos ya vienen cargados. Lo más importante: los juegos NTSC más nuevos necesitan ciertos códigos para poder ver el contenido del cartucho. Éste es el caso de *Sin & Punishment*. A veces, la misma tienda de videojuegos especializada los facilita. Si no, para eso estamos nosotros. Hemos decidido publicar un código de conversión en las reviews siempre que sea necesario.

COMO NIÑO CON ZAPATOS NUEVOS

Los juegos para Game Boy de importación no ofrecen complejidad técnica alguna, ya que no hay diferencia regional (al igual que sucede con la GBA). En realidad, el problema de una versión importada de *Pokémon Oro/Plata*, por ejemplo, es descifrar los largos textos en japonés. *Crystal* es un caso aparte, debido a la función de compatibilidad con el teléfono móvil. A menos que estés dispuesto a gastarte una fortuna en llamadas al país del Sol Naciente.

IRSE DE LA LENGUA

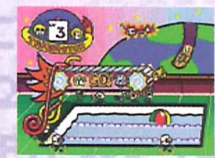
Si compras una máquina estadounidense pero no consigues introducir el cartucho japonés, es que las dos lengüetas que hay dentro de la ranura para insertar el cartucho te lo impiden. Necesitarás abrir la máquina para quitarlas. Pilla un destornillador de la caja de herramientas de tu padre y abre la consola. Desenrosca y saca las piezas de plástico gris o córtalas. Por supuesto, esta operación invalidará la garantía.

NO TE LOS PIERDAS

Algunos juegos de importación imprescindibles o muy curiosos:

Custom Robo
Sin and Punishment
Harvest Moon 64
64 O-Sumo
Mario Story
Starcraft 64
Tamagotchi World 64

Y no te pierdas nuestra sección de reviews a partir de ahora, pues publicaremos análisis de juegos estadounidenses y japoneses.



CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Banda Sonora Nintendoriginal

Buenas, Magazine 64.
1. Es una verdadera pena el quedarnos sin Dinosaur Planet en N64 y, más aún, el hecho de saber que, posiblemente, nos vayamos a quedar sin *Conker's Bad Fur Day* e *Indiana Jones*. La cuestión es, ¿por qué?
2. Yo valoro mucho la banda sonora en un videojuego. ¿Me podríais decir quién es el compositor de la música de *Perfect Dark*? ¿Qué juego me recomendáis que merezca la pena y que tenga una buena banda sonora?
Rubén Ferreras, Vizcaya

1. Últimamente, la cancelación del lanzamiento de muchos títulos en nuestro país se ha convertido en un habitual en vuestras cartas. Por si acaso aún hay alguien que no conoce toda la historia, lo explicaremos una vez más (y esta vez, será la última). La cuestión de los lanzamientos para N64 en nuestro país está así: actualmente, la única compañía que sigue apoyando a nuestra consola y que, por tanto, llenará las estanterías de las tiendas, es Nintendo, la cual ha decidido reservar sus esfuerzos para los títulos Excitebike, Kirby, Paper Mario *y* Pokémon Stadium Oro/Plata*. Igual cae alguna sorpresa más, como* Mario Party 3 *o* Starcraft*, pero ya os podéis olvidar de* Indy, Aidyn, Conker*, etc., pues Nintendo no ha mostrado interés alguno por ellos. Suerte que tenemos el consuelo de hacernos con una versión PAL de importación.*
2. No eres el único que se pirra por las BSO de algunos juegos. En Japón (como pudiste leer en nuestro reportaje publicado en el número 38) las listas de ventas musicales están copadas por BSO de videojuegos y hay un mercado muy grande de CDs dedicados a ellas. De esta forma, puedes hacerte con la BSO de Majora's Mask *o de* Metal Gear *(no tenemos noticias de la posible existencia de la de* Perfect Dark*) si visitas o conoces a alguien que piense visitar el país nipón algún día. En cuanto a recomendaciones, a nuestro anterior director técnico le encantaba la música de* Rage Wars *(decía que le recordaba a Nick Cave). Puedes probar.*

Aquí tenéis el primer dibujo de Conker's Bad Fur Day que llega a la redacción, pero seguro que no será el último. Su autor, Lázaro Campuzano, de Murcia.

Pokémon, ¿sí o no?

Hola, holita. Soy Chibidubi, la nueva presi de "raros sin fronteras" y vengo a daros un pequeño discurso. Os apuesto lo que queráis a que si vais al patio de cualquier colegio y escogéis a un niño al azar, de unos nueve años y le preguntáis por el Pokémon nº 64, no sólo os dirá que se trata de Kadabra, sino que además os dirá que es de tipo psíquico, evoluciona de Abra al nivel 16 y a Alakazam intercambiando. Hombre, hubiera sido más productivo que en vez de eso se hubiera aprendido que el Pisuerga pasa por Valladolid, que la sede de la UE está en Bruselas y que Arabia Saudita es el mayor productor de petróleo del mundo pero, creedme, como pokemaníaco se llevará muchas menos tortas. Esto nos invita a la reflexión: ¿nos está afectando positivamente el fenómeno Pokémon?
Bueno, a un lado del ring están los miles de fans de la serie, las ventas de los cartuchos, el éxito del merchandising... Y al otro, sus numerosos detractores: casi todo el colectivo freak que alega que *Pokémon* no es anime, muchos pedagogos que aseguran que los videojuegos son responsables de la mayoría de las actitudes violentas de los niños, muchas madres y, por supuesto, la mayoría de jóvenes entre 14 y 20 años que consideran todo esto una niñería.
En cuanto a mí, aquí me tenéis con mis alpargatas de Pikachu escribiendo sobre un archivador de Pikachu y comiendo chicle marca Pokémon. ¿Mi opinión? Como buena freaky, estuve a punto de darles la razón, pero ahora que he vuelto a empezar *Pokémon Azul*, sé que me gusta mucho. *Pokémon*, ¿sí o no? Definitivamente, sí.
Ana Casanova, Madrid

No vamos a ser nosotros los que reneguemos de Pokémon *(menos después de haber copado decenas de páginas y portadas de nuestras revistas con ellos), pero tampoco vamos a erigirnos como defensores a ultranza de ellos. El juego para GB es uno de los mejores que hemos visto y jugado, especialmente la versión Oro/Plata, y las correspondientes entregas para N64 no han estado mal. Sin embargo, tampoco están mal las aventuras de la familia* Kong *y no por ello aparecen cada dos meses juegos reversionados con estética símica. De lo que nos quejamos es de que todo en Nintendo haya tomado aspecto de Pokémon (nos han llegado noticias de que algunos de sus miembros van disfrazados de Charmander todo el día). Promociones, concursos, parques temáticos, fiestas... todo sobre Pokémon. ¿Por qué no sobre* Zelda *o* Perfect Dark*? La respuesta está clara: porque no mueven tanto dinero. Y ahí es donde a nosotros nos duele.*
En cuanto al fenómeno Pokémon *en sí y su nocividad para la salud, no creemos que disfrutar de uno de los mejores RPG de todos los tiempos sea malo, si bien es cierto que no está mal tener un poco de mesura. Saber que Ponyta es el Pokémon #77 está muy bien, pero eso no significa que no se pueda saber también que el Pisuerga pasa por Valladolid. Una cosa no excluye a la otra y no debe hacerlo.*
En fin, que juguéis lo que queráis y podáis, pero que no os olvidéis de dedicar algo de tiempo también a otras cosas y a otros juegos.

Dudas de Advance y GameCube

Hola, colegas de Magazine 64. Os escribo para que me aclaréis unas dudas tremendas que tengo con una de las dos nuevas maravillas que Nintendo va a dar a conocer muy pronto en España. También os escribo para comentaros el desacuerdo con la GameCube y mi opinión sobre la futura reina portátil.
El mando de la GameCube está muy bien, la consola parece potente después de ver la demo de *Zelda*, pero es que esto del mini-DVD... no es lo mejor. A mí me gustan los juegos largos.
En cambio, la Advanc, es lo nunca visto en portátiles. 32 bits en el bolsillo debe molar. Lo

CUENTA

GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

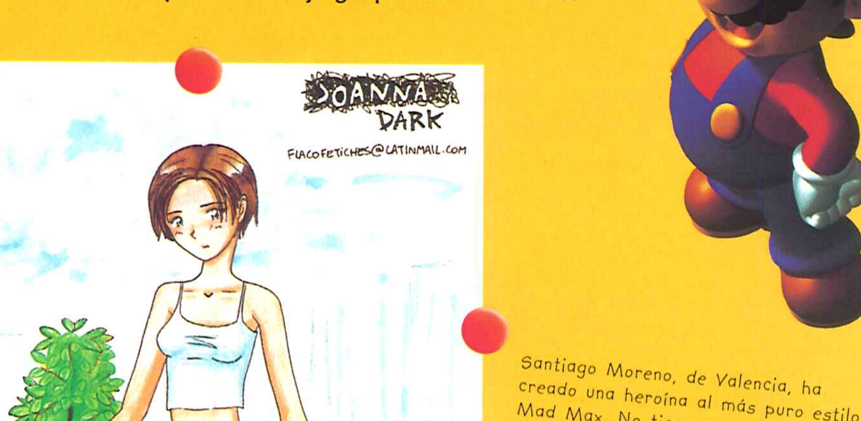
Este mes es el turno de...

Dibujos de heroínas

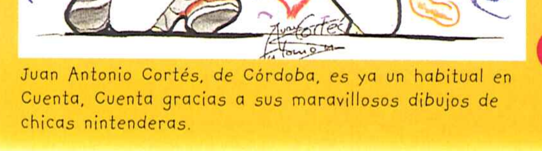
La mayoría de dibujos que han ido apareciendo, a lo largo de los diferentes números de nuestra revista, en esta sección han estado protagonizados por héroes masculinos o, en su defecto, con aire de pertenecer al sexo masculino (Toads, Dekus, Pikachus...). Sin embargo, últimamente se ha creado un grupo de lo más interesante que nos envía, puntualmente, su particular versión de las pocas chicas que aparecen en los juegos para N64.

En homenaje a ellos y a todas las protagonistas femeninas de nuestra consola favorita, este mes dedicamos la sección de famosos nintenderos a sus dibujos.

Por supuesto, no dejes de enviarnos tus dibujos y cómics. Aparecerán publicados antes de lo que esperas y nosotros estaremos encantados de leerlos.



Santiago Moreno, de Valencia, ha creado una heroína al más puro estilo Mad Max. No tiene cara de muy buenos amigos, que digamos...



Juan Antonio Cortés, de Córdoba, es ya un habitual en Cuenta. Cuenta gracias a sus maravillosos dibujos de chicas nintenderas.

Jaime Patricio, de Mallorca, nos presenta a una Joanna más angelical y deportiva de lo que conocíamos.



CUENTA

malo es que los primeros juegos que van a salir no valen nada.
Vallamos al grano con las preguntas...
1. ¿La Game Boy Advance se va a poder linkear con la Game boy Color (por ejemplo, *Pokémon*)?
2. ¿Va a tener total compatibilidad con los cartuchos de la Color, incluso con el *Alone*?
3. ¿Se sabe el precio?
David López Paz, Santiago

Como ya os dijimos en su momento cuando os mostramos la GameCube por primera vez tras su presentación en el Tokyo Game Show del año pasado, no tenéis que temer por el tamaño de los discos. La capacidad es suficiente como para meter en ellos juegazos inmensos y que aún sobre espacio. La idea de los Mini-DVDs, como también os dijimos en su momento, es una estrategia adoptada por Nintendo para combatir exitosamente la piratería. Sólo esperamos que no resulte tan cara su fabricación como la de los cartuchos para que los distribuidores no se echen atrás. En cuanto a la GBA, como bien dices, es una pasada tenerla entre las manos. Vamos con las preguntas:
*1. Sí, pero sólo para jugar o hacer intercambios con juegos para GBC (*Pokémon *incluido).*
2. Total. No temas por la pila de cartuchos que tienes para tu consola de bolsillo, pues los podrás reaprovechar todos y, además, en dos formatos: pantalla cuadrada o completa.
3. Alrededor de 22.000. Más o menos lo que te costarían unos 800 Chupa-Chups, sin incluir los honorarios del dentista.

Dentro de nuestra sección de parecidos razonables, os presentamos una nueva edición en la que Link vuelve a ser el protagonista. Los dibujantes son Santiago Moreno, de Valencia (izquierda), y Nuria S., también de Valencia (derecha).

Homenaje a Sega

Hace no más de seis años, los duelos eran simplemente eso, duelos, rencillas entre dos personas, a vida o muerte... aunque siempre terminaban por levantarse dándose de la mano. Nintendo y Sega han sido compañeras de viaje más de veinte años, compitiendo, adelantando, innovando, cerrando el paso o abriendo un nuevo campo de posibilidades mucho más amplio a cada nueva aventura. Pero con la llegada de PSone y sus cerca del 70% de jugadores noveles en este mundillo (demostrado por una encuesta de fuente fidedigna), se perdió todo aquel sabor del candoroso universo de los videojuegos. Se ha acabado, con la defunción definitiva de Sega, una era a la que podríamos referirnos como la catapulta de una industria todavía incipiente: latente para muchos, dinamitada para otros. Pero lo que nadie puede negar es que estamos en la edad de PlayStation. Tiempos de vacas flacas a nivel de ideas, tiempos de poca libertad creativa, tiempos en los que el dinero tensa todas las cuerdas que mueven al sector.
No sé si para acabar del todo con la etapa más jovial que he vivido, las cosas cambiarán aún más y Nintendo desaparecerá también del mapa. Pero en algún lugar del universo, recóndito, inhóspito, insondable a simple vista... apremiarán algo que actualmente está acompañando a nuestra amada Sega: la originalidad. Señores, este E3 será su última oportunidad. Si perdemos el envite, moriremos en la rutina...
Saludos y hasta la próxima.
L.S.

La nueva era en el mundo de los videojuegos, inaugurada con la llegada de la PS2 (pese a que la Dreamcast tiene juegos que están a la altura e, incluso, superan a esta última –léase Shenmue*) estará marcada, sin duda, por unos gráficos cada vez más similares a la vida real. Juegos que parecen películas, películas sobre juegos... Todo se está unificando de una forma que pronto nos costará distinguir dónde acaba uno y empieza el otro.*
Es muy fácil anonadar a miles de videojugadores con muestras de capturas impresionantes, pero lo que realmente demostrará que estamos en una nueva era serán las nuevas ideas a las que tú hacías referencia. De momento, la PS2 no está siendo un cúmulo de novedades (exceptuando el maravillosísimo –sí, no encanta- Metal Gear Solid 2 *o* SSX*), pero esperamos que esto cambie (y no por el bien de PS2, sino por el bien de la industria en general). Por otro lado, la GameCube sí parece afrontar las cosas de otra forma (con Nintendo ya se sabe, lento pero seguro) y lo que pudimos ver en el E3 fue realmente maravilloso (destacando* Eternal Darkness *y* Rogue Squadron 2*). De la misma forma, Sega, volcada en el desarrollo de juegos, podrá demostrar que está donde está porque lo vale (y esperamos que así lo haga).*
De todas formas, por mucho que pese, debes saber que el dinero seguirá rigiendo los mercados y que los esfuerzos de las compañías serán directamente proporcionales a los beneficios que puedan obtener.



El fontanero más rápido del oeste según Borja Varela, de Lugo.

Juegos de importación

Hola. Os mando un saludo desde Málaga. Quería preguntaros una cosa: ¿qué hay que hacer para jugar a los juegos de N64 NTSC con un adaptador? Es que me han dicho que hay uno normal, pero que hay otro que necesita unos códigos, pero

El club de los VIRTUOSOS

Vaya, este mes la cosa ha estado un poquito parada. Se nota que se acerca el final de curso y que tenéis que apretar un poco en vuestros estudios. Hacéis bien, pero no olvidéis recuperar el tiempo perdido una vez empiecen las vacaciones. ¿O es que acaso no queréis formar parte de nuestra lista de virtuosos? Por el momento, la cosa sigue así:

1. Juan de Frías, Valencia. Desafíos superados: E, G y H.
2. Juan Riquelme, Murcia. Desafíos superados: C, H y K.
3. Manuel Jiménez, Madrid. Desafíos superados: B, C y H.

No dejéis de enviarnos vuestros récords para haceros con un sitio entre los mejores.



¡Noticia de última hora!

¡Descubiertos dos Pokémon secretos más!



TUFETE
TUFO
AL 1,1
PE 20,0
VENENO/
FANTASMA
Nº50
OLORTUFO-HIPERTUFO-HIDROTUFO-SUPOOM

¡Hola, holita, M64!

El otro día, paseando por el Monte Moon, mi Pokedéx registró un par de Pokémon extrañísimos. Os mando sus fichas. Registraré la zona...

Chibichibi

Gracias, Chibi. Tras el misterio de Mew y Celebi, llega el turno de dos nuevos Pokémon. Aún no sabemos si Nintendo tiene planeado entregarlos a los entrenadores en los eventos especiales (como hace con los dos anteriores) o si ni siquiera tiene constancia de su existencia. Para que los conozcáis mejor y podáis actuar en consecuencia si os los encontráis, aquí tenéis las fichas:

TUFETE: Cuando se siente en peligro, este Pokémon emite un intenso olor a podrido que inunda los alrededores. El resto del tiempo, su carácter cándido y amigable atrae tanto a la gente como a los Pokémon, lo que comporta que tenga montones de amigos. Suele camuflarse entre los cubos de basura.

CLEFEPUFF: Esta extraña fusión puede deberse a un cruce entre Jigglypuff y Clefairy. Este Pokémon canta a pleno pulmón una soporífera canción, incluso más potente que la de Jigglypuff, las noches de luna llena, haciendo caer a los otros Pokémon de los árboles y les pinta la cara con rotuladores que roba a los viajeros. Puede saltar dos metros.



que es mejor, y los códigos hay que buscarlos en alguna página extraña que no conozco. Si sabéis algo, ¿me lo podéis contar?

Es que yo quiero los juegos que Nintendo España no trae aquí (en especial el *Harvest Moon* y el *Ogre Battle*) y menos mal que el *Conker* ha salido PAL... aunque no en España (snif).

Gracias por vuestro preciado tiempo.

Juanma Kazooie

Hola, Juanma. ¿Sabes que conocemos a alguien que se apellida como tú? Aunque, claro, es del reino de las aves... Bueno, vayamos al grano, que los pájaros tienen hambre. (Vale, vale, ésta es la última bromita que hacemos.) Sabemos cuánto os inquieta ver que cada vez hay menos lanzamientos para N64 en nuestro país y que os encantaría disfrutar de los títulos que sí están disponibles en otros países, de forma que hemos decidido publicar un reportaje (véase página 70) de forma que podáis adaptar vuestra N64 para disfrutar de juegos NTSC. Por otro lado, no podemos garantizaros que sea fácil hacerse con un adaptador para juegos de NTSC (el mercado de N64 no es muy fructífero que digamos), especialmente en algunas comunidades de nuestro país, pero, por lo menos, sabréis de su existencia (por si acaso algún día podéis conseguir uno). Además, a partir de este número, publicaremos reviews no sólo de juegos disponibles en nuestro país, sino también de los que sí han aparecido en Europa y no lo harán aquí y de aquellos a los que sólo tienen acceso los americanos y japoneses (y, a partir de ahora, tú también) con los correspondientes códigos para que no tengáis problemas para jugarlos. De esta forma, si conseguís el adaptador, tendréis una guía para decidir qué juegos importar.

CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64 - MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a: n64@mcediciones.es
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha específica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en **Magazine 64** *los errores se pagan con una partida a* **MK Mythologies.**

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1 ZELDA



2 MAJORA'S MASK



3 PERFECT DARK



4 SUPER MARIO 64



5 DONKEY KONG 64



6 TUROK 2



7 GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING



91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ARMORINES

84% 4 — Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE



92% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9

Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BANJO-TOOIE



85% 4 — Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 42

Precioso visualmente y muy ameno, pero no consigue sorprender tanto como lo hizo la primera entrega.

BATTLETANX

84% 4 — 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BLAST CORPS

88% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST



91% 5 — Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX



87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER





86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 21



Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DIDDY KONG RACING

90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

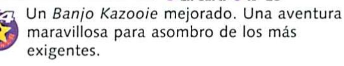
DONALD DUCK QUACK ATTACK

80% 2 — Ubi Soft ● 9.995 pesetas ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 37

Un plataformas para los más peques. Interesante, pero poco desafiante.

DONKEY KONG 64

95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25



Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUCK DODGERS

88% 4 — Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Nº 35

Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

DUKE NUKEM 64

85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2



El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4 — NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION

80% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G

87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1



Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 — Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 1 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL



93% 2 — EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F-1 WORLD GRAND PRIX
91% 5
Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4
Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21
Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64
94% 4
Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X
85% 5
Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12
El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GOEMON 2
83% 4
Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17
Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE
94% 5
Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4
Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7
Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN

88% 4
Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 23
Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER
87% 4
Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
86% 4
Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32
Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64

92% 4
Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98
94% 5
Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10
Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible.

ISS 2000

90% 4
Konami ● 10.990 ●1-4 jugad. ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Rum. Pack ● Nº 35
La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

JET FORCE GEMINI
94% 5
Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak

Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE
88% 3
Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LEGEND OF ZELDA

99% 5
Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

98% 5
Nintendo ● 12.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● R. Pak ● En cart. ● Nº 37
La secuela del mejor juego de todos los tiempos es tan buena como el original.

LEGO RACERS
75% 3
Lego Media ● 9.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 35
Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

LYLAT WARS
90% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1
96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% 3
EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF
91% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22
Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64
91% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1
Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17
Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MARIO PARTY 2

87% 4
Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● C. Pak ● R. Pak ● Exp Pack. ● Nº 35
Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

MARIO TENNIS

91% 5
Nintendo ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● R. Pak ● Tran. Pak ● Nº 36
Es Mario. Es tenis. Y la combinación es algo que te dejará patidifuso, con un multijugador con mucho jugo.

MICKEY'S SPEEDWAY USA
84% 4
Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Rumble pak ● Nº 38
Un clon de *Mario Kart* de la mano de Rare que no innova mucho pero que divierte un montón.

MICHAEL OWEN'S WLS 2000
88% 4
Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MISCHIEF MAKERS

90% 3
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MONACO GRAND PRIX

89% 4
Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17
No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% 4
Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

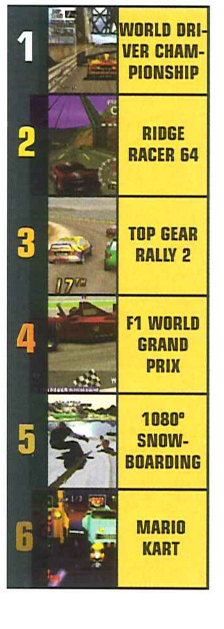
NBA COURTSIDE

92% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● C. Pak En cart. ● Nº 7
Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA IN THE ZONE 2000
69% 3
Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33
Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

NBA JAM 2000
85% 4
Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

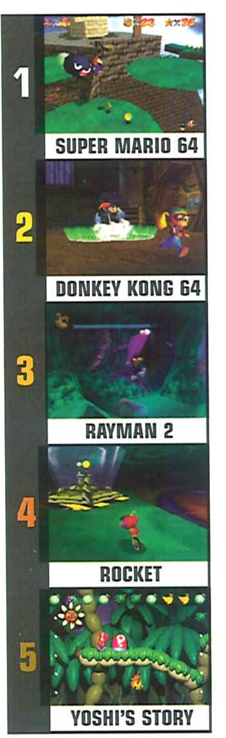
NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3
Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

AMOS DEL ASFALTO


GO! GO!

64 DIRECTORIO

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



NUCLEAR STRIKE
84% 4 · Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4 · Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30

Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4 · Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28

Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK
97% 5 · Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31

El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS

89% 5 · Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON PUZZLE LEAGUE

91% 5 · Nintendo ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 40

Junta bloques por colores con el mejor cartucho de puzzles que puedas encajar en tu N64.

POKéMON SNAP
84% 4 · Nintendo ● 8.990 ptas. ● 1 jugador ● Nº 34

Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKéMON STADIUM

90% 5 · Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

POWER RANGERS
29% 1 · THQ ● 10.990 ptas. ● 1-2 jugadores ● Nº 40 ● Controller Pak

Marionetas estreñidas se tambalean por Legolandia. Todo en él es absolutamente lamentable.

QUAKE II

91% 4 · Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21


Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4 · Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2


90% 4 · Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3 · Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5 · Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64

93% 5 · Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS
85% 4 · Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25


No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

88% 4 · Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON

94% 5 · Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH
87% 3 · Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

93% 4 · Midway ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 36

Carreras futuristas a 1.000 por hora que esconden horas y horas de exploración.

SHADOWMAN

95% 5 · Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS
90% 5 · Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4


A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3 · Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY

89% 4 · Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS
73% 3 · Proein ● 11.490 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5 · Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5 · Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5 · Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS
84% 3 · Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● En Cart. ● Nº 33

Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS

90% 5 · Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

THE WORLD IS NOT ENOUGH

91% 4 · EA ● 9.490 ● 1-4 jug. ● Rumble pak ● Cont. pak ● Expansion Pak ● Nº 38

Un digno sucesor de *GoldenEye* que llega a superarlo en ciertos aspectos. Una joya para tu colección.

TOM & JERRY
75% 2 · Ubi soft ● 9.995 ● ● Rum. Pak 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 37

Original plataformas con peleas entre gatos y ratones basadas en combos y poco variadas en golpes.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
86% 4 · Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak

Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4 · Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2

92% 5 · Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter

91% 4 · Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*…, y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4 — Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% 5 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



86% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 ju. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 34

Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99



94% 5 — Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% 4 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



93% 5 — Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% 4 — Infogrames ● 8.995 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4 — Acclaim ● 10.990 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF NO MERCY



92% 5 — Proein ● 10.490 ● En cart. ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 37

Una gran mejora en las series de juegos de wrestling. Sin duda, la mejor elección.

WWF WARZONE



85% 4 — Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4 — Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% 4 — Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY



86% 5 — Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

40 WINKS	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25	78% 3
AERO FIGHTERS ASSAULT	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77% 1
AIRBOARDER 64	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77% 1
ALL STAR BASEBALL	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490	84% 3
BAKU BOMBERMAN	Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73% 1
BEETLE ADVENTURE RACING	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77% 1
BIO FREAKS	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11● 8.490	83% 3
BLUES BROTHERS	Virgin ● 1-2 jugad. ● 9.990	59% 2
BOMBERMAN HERO	Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75% 1
BUCK BUMBLE	Ubi Soft ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 8.490	72% 2
BUST A MOVE	Acclaim ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 8.990	72% 2
CASTLEVANIA 64	Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84% 4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES	Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75% 3
CHAMALEON TWIST	Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70% 2
CIBER TIGER	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11	73% 3
CHOPPER ATTACK	EA ● 1 jugad. ● Nº 11 ● Nº 8.990	82% 3
DAIKATANA	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 30	69% 3
DARK RIFT	Vic Tokay ● 1-2 jug. ● Nº 1 ● 4.990 ptas.	81% 1
DESTRUCTION DERBY 64	NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67% 3
DISNEY'S TARZAN	Proein ● 1 jugad. ● Nº 29	45% 1
DUAL HEROES	Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65% 0
EARTHWORM JIM 3D	Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25	78% 2
F1 POLE POSITION	Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 7.990	81% 1
FLYING DRAGON	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78% 2
GLOVER	Hasbro ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 6.990 ptas.	83% 4
HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS	Virgin ● 1 jugad. ● Nº 38 ● 9.990	73% 3
HEXEN	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69% 1
HOLY MAGIC CENTURY	Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72% 3
HOT WHEELS	EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68% 3
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 29	60% 2
KNOCKOUT KINGS	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 25 ● 9.990 ptas.	82% 3
MACE: THE DARK AGE	NSC ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 10.990 ptas.	81% 3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62% 2
MYDWAY'S GREATEST HITS	Virgin ● 1-2 jugad. ● Nº 38	71% 3
MISSION IMPOSIBLE	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 10 ● 7.490 ptas.	84% 3
MONSTER TRUCK MADNESS	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71% 2
MORTAL KOMBAT 4	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 10.990 ptas.	84% 4
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71% 1
NBA HANGTIME	Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75% 1
NBA JAM'99	Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	83% 4
NBA LIFE '99	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 8.990 ● Nº 5	64% 2
NBA LIFE 2000	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70% 3
NBA PRO'98	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 5 ● 4.990 ptas.	82% 2
NHL BREAKAWAY'98	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 4 ● 8.990 ptas.	84% 3
OLIMPIC HOCKEY 98	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84% 1
QUAKE 64	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79% 3
RAT ATTACK	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70% 3
RE-VOLT	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73% 3
RAKUGA KIDS	Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14	80% 4
ROAD RASH 64	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69% 3
ROBOTRON 64	NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9	80% 2
RUGRATS: TREASURE HUNT	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69% 1
SCARS	Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79% 3
SPACESTATION SILICON VALLEY	TAKE 2 ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 9.490 ptas.	83% 3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78% 2
SUPERCROSS 2000	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76% 2
TETRISPHERE	Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73% 3
TONIC TROUBLE	Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23	80% 3
TOP GEAR HYPERBIKE	Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 33	66% 3
TOP GEAR RALLY	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86% 4
TOY STORY	Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77% 3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65% 2
VIGILANTE 8	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 29	63% 3
VIRTUAL POOL 64	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77% 4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75% 3
WCW MAYHEM	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78% 3
WCW VS NWO	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 6 ● Nº 8.990	82% 3
WETRIX	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 6 ● 4.990	81% 3

DE TIROS LARGOS



Y EL MES QUE VIENE...

64 Nº 44

¡GAMECUBE!

La nueva generación nintendo de 128 MB: Juegos, novedades y sorpresas...

TRUCOS Y GUÍAS

BANJO-TOOIE

ANALIZAMOS

KIRBY 64

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

GUÍA DE COMPRAS 64

¡Pide tu plato conmemorativo ahora mismo!

Conker

Un tributo a la ardilla más adorable del mundo.



Éste no es el tamaño real del plato. El que recibirás en casa tiene 30 cm de diámetro.

Envía tus pedidos a:
Platos conmemorativos de M64
C/ de los Malos Modales, 15

HOJA DE PEDIDOS

Conker

Ruego me envíen el plato conmemorativo de *Conker*, pintado a mano de forma individualizada para mi disfrute. Quedará muy bien al lado de la figurita del toro que tengo encima del televisor. Entiendo que no hace falta que envíe dinero por ahora, ya que más adelante me cobrarán 173 mensualidades de 2.000 ptas.* cada una, que tendré que pagar para que no me pase nada.

☐ **Pago con tarjeta**

☐ Visa Mario ☐ Visa Link

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

* Más 30.000 pesetas por gastos de envío y embalaje.

Firma ....

☐ **Pago mediante cheque**

Envíenme la factura. LOS TRÁMITES SON GRATIS

Sr/Sra ....
Nombre ....
Dirección ....
Código Postal ....

TU GARANTIA DE SATISFACCIÓN

Platos Conmemorativos Magazine 64 S.A. se complace de enviar objetos de gran belleza y calidad insuperable. Nuestras obras están hechas a mano con mucho ojo por el detalle por ardillas de peluche insolentes. Si no está del todo satisfecho con su compra, devuélvanosla en el plazo de 30 días, pero no espere que le devolvamos el dinero.

Permitiremos a compañías pesadas que le envíen basura y correo comercial y le importunen con llamadas.

Platos Conmemorativos N64 S.A. se complacen en presentarle "Conker", un tributo a la ardilla que sin duda algún día llegará a ser famosa.

Más de 12.000 horas de trabajo para la producción de cada plato

Este precioso plato (de treinta centímetros de diámetro) ha sido fabricado por una pandilla de ardillas de peluche insolentes y deslenguadas, que han utilizado para ello rotuladores de gran calidad y minúsculo tamaño. La ilustración que aparece en el plato presenta a Conker rodeado de su hábitat natural, interactuando con otras especies del reino animal. ¿En qué debe estar pensando el entrañable animalito?

Imágenes realistas de Conker y sus amigos

Cada detalle de la escena se ha llevado a cabo gracias al esmero de los artistas. Sólo hay que fijarse en el azul de los ojos de Conker y el brillo de su piel. Su expresión juguetona evoca tanto cariño que no sería de extrañar que pronto tuviese un club de fans. ¿Qué tributo puede ser mejor que éste?

Una pieza que dará para mucho que hablar

Este plato increíble se convertirá en el centro de atención de las conversaciones de los invitados. Además te aportará años de diversión y felicidad, y todos te envidiarán por poseerlo. Los arqueólogos del futuro seguramente pensarán que fuiste un rey o reina con grandes riquezas.

Tuyo por muchos años

Toda esta eterna felicidad puede ser tuya por un precio simbólico. Es una compra que vale la pena.

CENTRO MAIL

www.centromail.es

GAME BOY ADVANCE



MORADA



AZUL TRANSPARENTE



BLANCA



ROJA TRANSPARENTE

~~21.495~~ 20.990

¡RESERVA TU GAME BOY ADVANCE Y TE REGALAMOS UNA EXCLUSIVA LÁMPARA SUPER WHITE WORM LIGHT!

Promoción válida hasta fin de existencias

- GAME LINK CABLE SET — 2.195
- ARMY MEN ADVANCE — ~~8.990~~ 8.490
- CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON — ~~8.990~~ 8.490
- F-ZERO: MAXIMUN VELOCITY — ~~7.495~~ 6.995
- GT ADVANCE — cons.
- KRAZY RACERS — ~~7.495~~ 6.995
- KURUKURU KURURIN — ~~7.495~~ 6.995
- PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE — ~~9.490~~ 8.990



- RAYMAN ADVANCE — ~~8.995~~ 8.495



- READY 2 RUMBLE 2 — ~~8.990~~ 8.490



- SUPER MARIO ADVANCE — ~~7.495~~ 6.995



- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — ~~9.490~~ 8.990





- TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP — ~~8.490~~ 7.990
- TWEETY AND THE MAGIC GEMS — ~~8.990~~ 7.990

GAME BOY COLOR

CLEAR PURPLE · PURPLE · BERRY RED · LIME GREEN · YELLOW · TEAL

~~13.990~~ 13.490

- ALONE IN THE DARK: THE NEW KNIGHTMARE — ~~5.990~~ 5.490
- DONKEY KONG COUNTRY — ~~6.990~~ 6.490
- DOUG'S BIG GAME — ~~6.990~~ 6.490







- EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS — ~~6.995~~ 6.495



- HEROES OF MIGHT & MAGIC II — ~~5.990~~ 5.490
- HORMIGAZ RACING — ~~5.990~~ 5.490
- INDIANA JONES & THE I. MACHINE — ~~6.490~~ 5.990







- LAS SUPERNENAS: EL MALVADO MOJO JOJO — ~~6.995~~ 6.495



- LION KING SIMBA'S M. ADVENTURE — ~~6.490~~ 5.990
- MARIO TENNIS — ~~6.490~~ 5.990



- MAT HOFFMAN'S BMX — ~~6.490~~ 5.990
- POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON ORO — 6.990
- POKÉMON PLATA — 6.990
- POKÉMON PUZZLE CHALLENGE — ~~6.490~~ 5.990



- POKÉMON TRADING CARD — ~~6.490~~ 5.990
- SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX — ~~6.490~~ 5.990

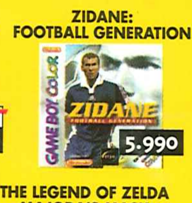




- THE MUMMY RETURNS — ~~5.995~~ 5.495



- X-MEN WOLVERIN'S RAGE — ~~6.490~~ 5.990



- ZIDANE: FOOTBALL GENERATION — 5.990



- N 64 NEW MARIO PAK — 18.990



- BANJOO-TOOIE — ~~12.490~~ 11.990



- EXCITE BIKE 64 — ~~9.990~~ 9.490



- KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS — ~~9.990~~ 9.490





- THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK — ~~12.990~~ 12.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de julio

IMPUESTOS INCLUIDOS

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4. ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271